
M!
GAM

Oldies but Goldies



Tradition verpflichtet: Seit 15 Jahren berichtet M! Games (vormals MAN!AC) über Videospiele – die privaten Spielerfahrungen der Redakteure reichen teilweise sogar doppelt so lange zurück. Damit decken wir nahezu die gesamte Geschichte unseres Lieblingshobbys ab. Den ein oder anderen Schreiberling mag diese Erkenntnis wie der Midlife-Crisis-Hammer treffen ("Bin ich schon ein so alter Sack?"), für die tiefgründigen Retro-Reportagen im Heft ist dieser Erfahrungsschatz allerdings unerlässlich.

Diesen Monat spannen wir den Pixel-Bogen von der Entstehungsgeschichte des Plattformspiel-Klassikers "Miner 2049er" (ab Seite 128) über das Hobbyentwickler-Projekt "Pier Solar" für Segas Mega Drive (ab Seite 116) bis hin zum zweiten Teil unserer großen Beat'em-Up-Historie (ab Seite 94). Dass das Thema Retro im modernen C++-Programmieralltag noch lange nicht zum alten Eisen gehört, beweisen aktuelle Games-Sammlungen wie die "Sega Mega Drive Ultimate Collection" (Test Seite 72) und vor allem die pfiffige DS-Neuentwicklung "Retro Game Challenge" (Test Seite 111). Letztere ist eine Hommage auf die gute alte Pixel-Zeit, gespickt mit modernen Retro-Spielen und liebevollen Details, die dem langjährigen Zocker die ein oder andere Freudenträne ins Auge zaubern.

Wir schwelgen gerne in Erinnerungen und erfreuen uns auch heute noch an zeitlos schöner Pixelgrafik mit 32 Farben – dies spiegelt sich im Heftinhalt wider. Aber: Ihr habt bei der Gestaltung Eures Lieblingsmagazins natürlich ein gehöriges Wörtchen mitzureden. Also ran an die Tastatur oder – wer's gerne retro mag – den Füller! Schreibt uns, ob wir mit den Retro-Reportagen Euren Geschmack treffen, welche Themen Ihr gerne lesen würdet und ob wir zu viel oder zu wenig davon im Heft haben. Die Adressen lauten: leserpost@maniac.de beziehungsweise Cybermedia Verlag, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Dass wir Euer Feedback ernst nehmen, zeigt die Umgestaltung der Retrokonsolen-Vorstellung (Master System, ab Seite 22). Unsere letzte Leserumfrage brachte diesbezüglich ein eindeutiges Ergebnis: Sammelkarten raus, die Infos zur jeweiligen Konsole in den Artikel – Euer Wunsch ist uns Befehl!

Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 42.



Dante's Inferno

EXTENDED

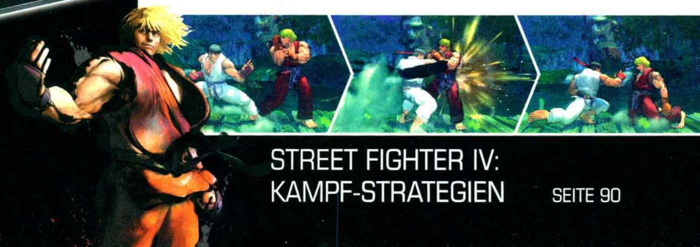


TITELTHEMA

NACHRICHTEN

VORSPIEL

PREVIEW



STREET FIGHTER IV:
KAMPF-STRATEGIEN SEITE 90


28 Dragon Age: Origins


68 Halo Wars


32 God of War III

SPIELE-TEST

NACHSPIEL

ONLINE

IMPORT

TECHNIK

RUBRIKEN

Dante's Inferno



Wer Metzelkönig Kratos vom Thron stoßen will, muss durch die Hölle gehen. Wir haben das brachiale Epos exklusiv angespielt – da kommt etwas richtig Großes auf Euch zu!

"Die Zeit ist reif, der fantastischen literarischen Vorlage ein großes Action-Abenteuer auf den Leib zu schneidern." Den Worten von Produzent Jonathan Knight können wir uns nur anschließen. Dante Alighieris Dichtung "Die Göttliche Komödie" aus dem 14. Jahrhundert prägte die abendländische Vorstellung vom Leben nach dem Tod nachhaltig. Das erste Drittel des Werks ist Dantes Wanderung durch die Kreise der Hölle gewidmet – diesen Teil greift das Spiel auf, daher der klangvolle Name "Dante's Inferno".

Wir sind für Euch als einziges deutsches Magazin nach Florenz gejettet, um der Weltpremiere des PS3- und Xbox-360-Actionkrachers beizuwohnen. Nach einer Einstimmung in Form eines Museumsbesuchs in der "Casa di Dante Alighieri" und einem typisch italienischen Mittagessen mit Unmengen ebenso öliger wie köstlicher Antipasti war es soweit: Die Lichter wurden gedimmt und der digitale Dante fegte



PS3 Wo ist Dante? Der Schurke mit den Hörnern im Vordergrund sicher nicht. Unser Alter Ego hat den Riesen gezähmt und pflügt auf seinem Rücken durchs Feindvolk.

über einen HD-Bildschirm von geschätzten 70 Zoll Durchmesser. Doch bevor wir Euch haarklein von der gut 30-minütigen, auf einer PS3 live vorgespielten Demo erzählen, bedarf es einiger Hintergrund-Information: In der "Göttlichen Komödie" (siehe Infokasten auf Seite 10) schildert der italienische Literat seinen Abstieg durch die verschiedenen Abschnitte der Unterwelt. Seine Wegbeschreibung ist derart detailliert und mit geografischen Beispielen untermalt, dass man ihm fast glauben möchte, er habe die Hölle eigenen Fußes durchschritten. Dante steigt durch die trichterartigen Höllenkreise immer tiefer hinab ins Erdinnere – vorbei an leidenden Sündern, die von bloßem Unglauben über Ehebruch bis hin zum Mord allerlei auf dem Kerbholz haben. Dabei stimmt Dantes Vorstellung vom Härtegrad der begangenen Sünde nicht immer mit unseren heutigen Werten überein – Kuppler oder bestechliche Beamte müssen schlimmere Strafen erdulden als Tyrannen und Mörder.

Um die mehrere hundert Seiten starke Vorlage im Spiel packend wiederzugeben, wurde das Werk selbstverständlich eingedampft – wichtige Personen wie Dantes große Liebe Beatrice, sein Führer Vergil oder Luzifer sind aber selbstredend mit von der Partie. Letzterer hat im Spiel sogar eine wesentlich tragendere Rolle als noch im Buch – damit soll der Spielerwunsch nach einem echten Erzschurken befriedigt werden. Auch scheut sich das kalifornische Entwicklerteam nicht vor dem erwachsenen Tenor des Orginals: Tod und Sünde werden im Spiel ebenso thematisiert wie der freie Wille oder das Leben nach dem Tod.



PS3 Kopf kürzer! Angeschlagene Feinde erledigt Ihr mit einem Quick-Time-Event. Das ist spielerisch simpel, dafür umso wuchtiger inszeniert.

Getrickst wird selbstverständlich beim Helden: War der echte Dante im Buch ein interessierter Beobachter, ist sein virtuelles Abbild ein versierter Kämpfer; ein düsterer Antiheld, der von den Erinnerungen an seine eigenen Taten heimgesucht wird. Optisch zollen das rote Kreuz auf der Brust und der stilisierte Lorbeerkranz dem Original Tribut; schließlich wird Dante auf fast allen Darstellungen mit Kranz im Haar dargestellt und zog in rotweißer Rüstung in die Schlacht für seine Heimatstadt Florenz.

In den ersten Szenen des Spiels gelingt Dante das Unmögliche: Er tötet den Tod. Und was könnte man dem Schnitter abnehmen – richtig: die Sense. Jetzt wisst Ihr also schon mal, woher der Hauptcharakter das geschwungene Metzelmesser hat. Doch warum sollte Dante nach dem Tod des Tods jetzt noch in Hölle hinabsteigen? Ganz einfach: Bei der Heimkehr findet er seine Göttergattin Beatrice heimtückisch ermordet. Zum allem Überfluss muss der gebrochene Dante mit ansehen, wie der Geist seiner

DER ENTWICKLER: EA REDWOOD SHORES

Das Electronic-Arts-Entwicklerstudio in Redwood, Kalifornien, besteht bereits seit dem Firmengründungsjahr 1982; seit 1998 ist gar das Hauptquartier des Big Players hier angesiedelt. Auch Will Wrights Maxis-Schmiede wurde vor geraumer Zeit in den EA-Hauptsitz eingegliedert. Seit letztem Jahr werden Spiele von EA Redwood Shores meist mit folgendem Satz beworben: "The studio that brought you 'Dead Space'", also "Das Entwicklerhaus, das Euch 'Dead Space' bescherte". Doch die Kreativschmiede aus der San Francisco Bay Area (dort liegt Redwood City) hat neben der 'Metzger-im-Weltall'-Simulation zahlreiche andere wichtige Spiele hervorgebracht: so z.B. kompetente Filmumsetzungen wie das Bond-Abenteuer "Liebesgrüße aus Moskau, "Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter" oder "Der Pate". Auch die "MySims Kingdom"-Titel wurden in Redwood programmiert, das jüngste "Simpsons"-Spiel ebenso. Seit letztem Jahr ist aber "Dead Space" das Aushängeschild des Studios – keine Frage. Große Teil des "Dead Space"-Teams kümmern sich jetzt um "Dante's Inferno"; dazu kommt die Erfahrung von Jonathan Knight (siehe Interview auf Seite 13), der sich früher bei Activision um die id-Spiele kümmerte und für EA jüngst bei "Die Simpsons" auf dem Produzentensessel saß. Für noch mehr Expertise im Team von "Dante's Inferno" sorgt das Know-how von Design-Chef Steve Desilets ("Oddworld: Strangers Vergeltung", "Half-Life 2") und nicht zuletzt Lead Level Designer Michael Cheng, der bislang bei "Metroid Prime 2: Echoes" und "God of War II" für die Gestaltung der virtuellen Welten verantwortlich zeichnete.



Neben Actionkrachern und Filmumsetzungen entsteht bei EA Redwood Shores die "MySims"-Reihe.



PS3 Babysitter gesucht: Unsere lieben Kleinen sind aufgeweckte Kerlchen, nur ein bisschen aggressiv und spielen für ihr Leben gern mit ihren Klingenarmen. Vor dem Schlafen gehen sollten sie am besten mit einer Sense zerteilt werden...

PS3 Ihr habt die Wahl: Die 'Schatten' könnt Ihr erlösen oder bestrafen.

Zu Beginn gelingt Dante das Unmögliche: Er tötet den Tod.

Angebeteten von Satan in die Hölle abtransportiert wird. Das ist zu viel – Dantes Auftrag ist klar: Er muss dem Leibhaftigen die Seele seines geliebten Weibes entreißen. An dieser Stelle übernehmen wir das Gamepad.

Dante betritt geschmeidig animierten Schrittes den ersten Höllenkreis und muss nicht lange warten, bis seine Sense das erste tote Fleisch kostet. Fantastische Kreaturen mit Hörnern, Bocksbeinen und Klingen bewehrt, versperren den Weg über eine Brücke. Zeit, das Kampfsystem auszuprobieren. Wie Sony-Held Kratos metzelt Dante aus einer fixen Kameraperspektive mit leichten und schweren Klingenhieben – es wird nicht das letze Mal sein, dass uns "Dante's Inferno" an "God of War" erinnert. Einen Moment später springt Dante in die Höhe, hackt in der Luft auf eine Harpyie ein und erledigt ihre geifernde Schwester mit einem satten Wurf gen Boden. Als wir selbigen wieder unter den Füßen spüren, weichen wir mit dem rechten Analogstick in alle Himmelsrichtungen aus und exekutieren einen angeschlagenen Fiesling, über dessen Haupt die Kreistaste blinkt: Dante turnt behände auf die Schultern des Dämonen und setzt ihm die Sense an die Kehle. Jetzt rasch den eingeblendeten Button bearbeiten und schon purzelt die Rübe auf den Boden, gefolgt von

DIE GÖTTLICHE KOMÖDIE IN FILM, KUNST & MUSIK

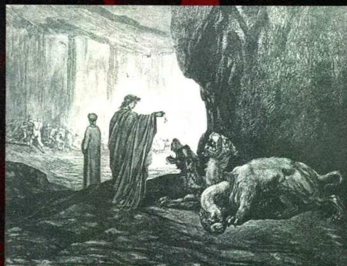


Beinahe jedem Videospieler ist "Devil May Cry"-Held Dante ein Begriff: Der stets coole Weißschopf trägt den Namen des Florentiner Poeten nicht ganz zu Unrecht – ständig muss er sich mit den Ausgeburten der Hölle herumschlagen, auch den bissigen Wächter Cerberus hat er schon Gassi geführt. Der echte Dante hat aber nicht nur der Videospielwelt seinen Namen vermacht, vielmehr war sein düsteres Werk "Die Göttliche Komödie" Inspirationsquelle für unzählige Künstler. Zuerst griff die Malerei den Stoff auf: Der italienische Meister der Frührenaissance Sandro Botticelli ("Die Geburt der Venus") illustrierte das Werk ebenso fantasievoll und düster wie 350 Jahre später der französische Maler und Illustrator Gustave Doré (siehe linkes Bild). Auch dessen Landsmann Eugène Delacroix, einer der bedeutendsten Pinselschwinger der Romantik, setzte dem italienischen Dichter mit der "Dante-Barke" 1822 ein gewaltiges Denkmal. Der Bildhauer Auguste Rodin schließlich erhob das der "Göttlichen Komödie" entlehnte Höllentor gar zu seinem Lebenswerk. Obgleich das Projekt zu Lebzeiten des Künstlers nicht fertiggestellt wurde, entsprangen ihm doch viele bekannte Einzelwerke (z.B. der Denker).

Auch Musiker der Vergangenheit und Gegenwart bezogen sich auf die "Göttliche Komödie": Klassik-Meister wie Franz Liszt, Pjotr Tschaikowsky oder Giacomo Puccini griffen den Stoff ebenso auf wie die Metal-Helden Sepultura mit ihrer Scheibe "Dante Xxi". Auch "Resident Evil"-Mimin Milla Jovovichs musikalische Gehversuche tragen den Namen "The Divine Comedy". Schließlich wird Red-Hot-Chilli-Peppers-Gittarist John Frusciante in seinem im März erscheinenden Konzeptalbum "The Empyrean" den Stoff ebenso verarbeiten.



Und Hollywood? Natürlich hinterließ die göttliche Komödie auch in der Filmbranche ihre Spuren. Abgesehen vom italienischen Stummfilm "L'Inferno" aus dem Jahre 1911 nahmen nur wenige Streifen so direkten Bezug auf die literarische Vorlage. Vielmehr bedienten sich "Hinter dem Horizont" mit Robin Williams, "Sieben" mit Brad Pitt, "Jacob's Ladder" mit Tim Robbins oder die Kultkomödie "Clerks" an Motiven, Symboliken oder Szenarien aus Dantes Meisterwerk. Parallel zum EA-Game werkelt Universal Studios bereits an einer Verfilmung des neuen Videospiels – mehr als die bloße Existenz des Projekts ist jedoch noch nicht bekannt.



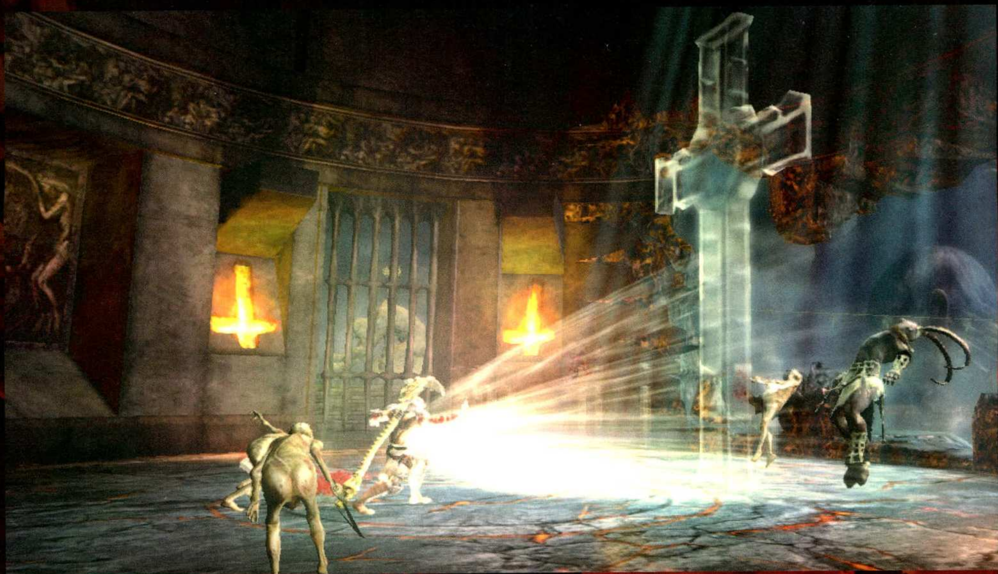
Gustave Doré: Göttliche Komödie (1861)



Auguste Rodin: Höllentor (1880-1917)



Eugène Delacroix: Die Dante-Barke (1822)



PS3 "Bei der Macht des heiligen Vaters – ich habe die Zauberkraft!" Unser Höllentourist kann sich im Gegensatz zu He-Man (von dem das Vorbild für diesen Spruch stammt) zwar nicht in eine Superform verwandeln, ohne übernatürliche Fähigkeiten wäre er im Kampf gegen die Armeen der Finsternis aber aufgeschmissen.

dem leblosen Körper. "Auch das kennen wir schon", ruft die "God of War"-Fan-Fraktion". Stimmt. "Und hüben wie drüben macht es Spaß", antworten wir. Auch die Zufuhr von Lebenssaft und Orbs mittels herumstehenden Energiespendern (statt Kratos' Kisten) und das mühevolle Öffnen schwerer Tore erinnert an die Aktionen des wütenden Spartaners.

Dante of War

Wird "Dante's Inferno" dann so genial wie die "God of War"-Episoden? Wirkt das Abenteuer genauso rund, ist das Design ebenso stimmig und die Steuerung so knackig? Die ersten gezeigten Levels lassen dies vermuten: Dante klettert Wände empor, hüpft mittels Doppelsprung über Abgründe, benutzt seine Sense als Greifhaken und tritt den Horden der Hölle mit einer eingängigen, flotten und motivierenden Kampfkontrolle gegenüber. Kraftvoll stößt er seine Klinge immer wieder in Feindesleiber, kämpft mal am Boden, mal in der Luft und wird von einem ansehnlichen Effektfeuerwerk begleitet – nebenbei läuft der Hit-Zähler nach oben und wir freuen uns über die erbeuteten Orbs; im fertigen Spiel werden wir sie gegen Move- und Waffen-Upgrades eintauschen.

So gut uns die Sense mit ihrer großen Reichweite gefällt, manchmal reicht sie gegen die feindliche Überzahl nicht aus – zumal in der aktuellen Fassung einige Gegner noch durch den Block schlugen oder mit lächerlich-leichten Schlägen von hinten eine tolle Combo vermiesten. Hat Dante seine zweite Energieleiste gefüllt, können wir einen Seelensturm entfachen, der selbst schwere Brocken ins Wanken bringt – laut den Entwicklern nur einer von zahlreichen Zaubern im finalen Spiel. Doch Dante hat noch einen Trumpf im Ärmel: Ein silbernes Kreuz spendet ihm selbst in den finstersten Gewölben göttlichen Beistand. Beistand in Form mächtiger Energiestöße, mit denen Ihr Feinde zurückwerft (siehe großes Bild oben). Zwar verursacht die heilige Druckwelle selbst nur wenig Schaden, dafür ver-

Stehen den Monstrositäten aus Filmen wie "Pans Labyrinth" oder "Hellboy 2" in nichts nach: die Schöpfungen des Hollywood-erfahreren Visual Designers Wayne Barlowe.



PS3 Der Hang zur Gigantomanie: Wie Cloud Strife von seinem Monsterschwert überragt wird, so wirkt auch Dante klein im Vergleich zu seiner Sense.



PS3 Die Action ist etwas Luftkampf-lastiger als in "God of War" – an die 'Ich-schwebe-im-Raum'-Tricks des "Devil May Cry"-Dante kommt dieser Dante nicht heran.

schafft sie Euch Freiraum, wenn Ihr in die Enge gedrängt werdet. Während der Überfahrt über den Styx ist die schiere Zahl der Gegner jedoch unser kleinstes Problem: Plötzlich zieht sich ein haushoher Dämon über die Reling der Fähre und bringt die Planken mit donnernden Faustschlägen zum Wanken. Nach zähem Kampf und der Erkenntnis, dass das Ausweichen per Analogstick Gold wert ist, lädt ein Quick-Time-Event dazu ein, dem Ungetüm die letzte Ölung zu verabreichen. Doch statt das Biest abzumurksen, nimmt sich der von unseren Buttonkommandos getriebene Dante den Reiter vor und schnappt sich anschließend die Zügel. Damit haben die anrollenden Feindwellen nicht gerechnet – wir versengen ihnen mit dem Feuerodem des Untiers den Allerwertesten. Doch schon wenige Augenblicke später nimmt die Reitstunde ein jähes Ende: Die Fähre kracht ans Ufer, auf dem Rücken des Dämons klettern wir durch eine dramatisch inszenierte 'Alles-bricht-zusammen'-Passage. Mit letzter Kraft zieht sich Dante an einer Felsklippe empor, das Monster stürzt wild schnaubend in die Tiefe. Weiter geht es im Schweinsgalopp: Eine kurze, aber intensive Hüpfsequenz, in der wir die Sense als Greifhaken zweckentfremden, führt uns über einstürzende Brücken ans sichere Festland. Puh, gerettet. Zeit zum Durchatmen; Zeit, endlich einen Blick auf die Hintergründe zu werfen.

Ein Ort des Leidens

Im ersten richtig ruhigen Moment des Spiels bemerken wir den Detailgrad der Umgebungen. Wir blicken auf schmale Stege, die ins Unendliche zu führen scheinen.

Es beginnt zu regnen: Aus dem feuerroten Himmel fallen Leichen.

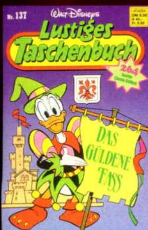
Auf ihnen schlurft eine Armee gebrochener Krieger ihrem Vergessen entgegen. Fast zeitgleich beginnt es zu regnen: Aus dem feuerroten 'Himmel' fallen Leichen – fehlt nur, dass die toten Körper mit einem satten Knall vor unseren Füßen landen und zerplatzen. Wir versuchen, uns von der Szenerie loszureißen, doch bereits die anschließende Kletterpassage nimmt uns erneut gefangen: Zwischen zwei Felswänden ragt ein gigantisches Maul hervor, das unentwegt Berge von Leichen in die

DIE LITERARISCHE VORLAGE: DIE GÖTTLICHE KOMÖDIE

Das arge Ungeheuer Cerberus
Bellt da auf hündische Weise mit drei Kehlen
Auf alle, die versunken im Genuß.
Mit schmutzgem, fettgem Bart und Augenhöhlen
Rot angelaufen, dickem Bauch und Kralle
Zerfleischt und kratzt und schindet er die Seelen.
Es träufte Blut herab von ihren Wangen;
Vermischt mit Tränen ward es auf dem Grunde
Von ekelhaften Würmern aufgefangen.

Zeilen wie diese stammen aus der deutschen Übersetzung der "Commedia" (wie sie im Original heißt), dem Hauptwerk des italienischen Dichters Dante Alighieri. In 14.233 gereimten Versen erzählt der Autor seinen Abstieg durch die Kreise der Hölle, bis er über den Läuterungsberg schließlich ins Paradies gelangt. "Die Göttliche Komödie" stammt aus den ersten Jahren des 14. Jahrhunderts und gilt gleichermaßen als Beginn und Höhepunkt der italienischen Literatur, war es doch das erste bedeutende Werk, das nicht in Latein, sondern in der gesprochenen Sprache des Volkes verfasst wurde. Inspiriert von Vergils Aeneas verfasste der 1265 geborene Dante die "Commedia" während seines Exils und rechnete darin mit seinen politischen Gegnern ab – sogar den Papst der damaligen Zeit trifft Dante in der Hölle wieder. Da bis zum Release des Spiels "Dante's Inferno" noch gut zwölf Monate vergehen werden, habt Ihr reichlich Zeit, Euch dieses nicht immer einfach zu lesende literarische Schwergewicht zu Gemüte zu führen. Für etwas mehr als 10 Euro erhaltet Ihr eine Taschenbuch-Version wie die links abgebildete dtv-Ausgabe – übersetzt von Wilhelm G. Hertz und unterfüttert mit Anmerkungen, Zeittafel und Literaturhinweisen. Wer des Englischen mächtig ist und Zeit sparen möchte, greift zu den knapp 100 Seiten starken "Cliffs Notes on Dante's Divine Comedy: Inferno" – die bei Schülern beliebte Zusammenfassung verfügt über ein umfangreiches Glossar und räumt so manche Unklarheit aus.



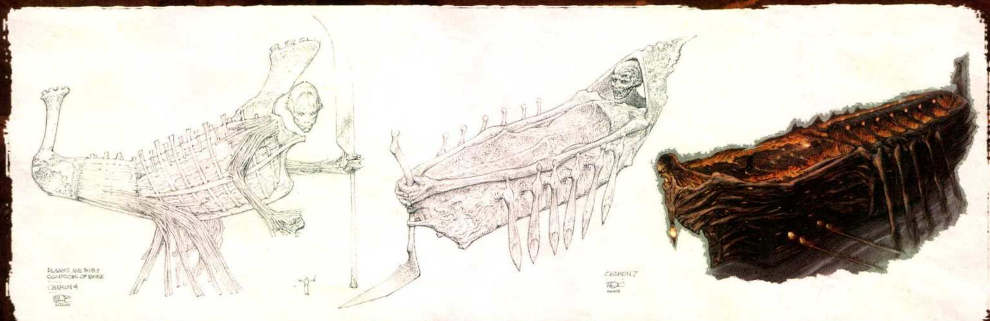


DANTE TRIFFT DONALD

Langjährige Leser des Lustigen Taschenbuchs wissen: Hier wird nicht nur gelacht, sondern auch gelernt. Im Band 137 "Das güldene Fass" werden die politischen Umstände im Italien des frühen 14. Jahrhunderts humorig präsentiert: Zu Recherchezwecken für ein Buch besucht Onkel Dagobert Florenz und ersinnt – nach einer Kurzeinführung in Dante Alighieris Werk – eine Erzählung, welche Euch die Geschichte Italiens näherbringt. Im ersten Kapitel "Die Verbannung" wird geschildert, wie Dagoberts Vorfahre Messere Dago Ducato zu seinem Reichtum als Wollhändler kam – er verhalf dem politisch verfolgten Dante zur Flucht. Später ereilt ihn jedoch das gleiche Schicksal wie den berühmten Literaten; er gerät zu Unrecht in die Mühlen des erbitterten Konfliktes zwischen den Anhängern des römischen Reiches (Ghibellinen) und den Papstunterstützern (Guelfen) und muss seine Heimatstadt Florenz verlassen – es beginnt eine aberwitzige Reise, die den Leser auf beinahe 200 Seiten quer durch die italienischen Traditionsstädte und Jahrhunderte führt.



In Band 88 ("Donald sticht in See") ist Dantes Werk gar die direkte Vorlage: Die hübsch illustrierte Geschichte "Die schöne Francesca" basiert auf dem fünften Gesang der "Göttlichen Komödie". Die Person der schönen Francesca (welche natürlich Daisy zum Verwechseln ähnlich sieht) beruht wiederum auf der realen Person: Francesca da Polenta, Tochter eines oberitalienischen Herrschers. Deren Verwandter Guido Novella gewährte dem vertriebenen Dante Asyl in Ravenna, damit dieser seine "Göttliche Komödie" vollenden konnte. Abschließend sei erwähnt, dass im Comic-Band "Ein Fall für Micky 19: Der Ring der Juwelendiebe" der Mäusedetektiv einem Freund namens 'Dante Inferno' aus der Patsche hilft.



PS3 Hier seht Ihr Zeichenstudien zum Bootsmann Charon, dem Endgegner des ersten Höllenkreises: Anfangs (links) ersann Visual Designer Barlow ein Hummer-ähnliches Wesen, das mit einer Riesenwaffe kämpft. Später wurde daraus ein Skelett im Totenbett und schließlich ein gigantisches Boot, auf dem Ihr selbst kämpfen dürft.

Tiefe spuckt. Später kommen wir an einem trostlosen Gefängnis vorbei, hinter dessen Gittern abgemagerte Körper ein erbärmliches Dasein fristen – leicht können wir uns zusammenreimen, woher die Unmengen von Skeletten stammen, aus denen die Knochenwände gebaut sind, die immer wieder den Weg säumen.

Leider kann die Grafik zum aktuellen Zeitpunkt nicht ganz mit dem gelungenen Design Schritt halten. Zwar sieht die Action in Bewegung schicker aus als auf den Bildern hier, dennoch fallen matschige Texturen, manch grobes Gegnermodell und maue Feuereffekte negativ auf. Da sind wir von "Dead Space", dem vorigen Spiel der Entwickler, Besseres gewohnt. Gleichzeitig macht uns "Dead Space" aber auch klar, dass diese Jungs ihr Handwerk verstehen und in grafischer Hinsicht noch ein paar Schippen drauflegen können. Der Sound hingegen ist schon jetzt top – seien es die düster-erhabenen Worte des Erzählers Vergil, die murmelnden Choräle oder die orchestralen Fanfaren, welche unser Treiben auf Schritt und Tritt begleiten.

Erfreut sind wir über die Aussage der Macher, dass trotz allem optischen Pomp die Perfektionierung der Spielbarkeit an erster Stelle steht: Sämtliche Kämpfe und Rätsel werden in einem texturlosen, grauen Raum auf ihre spielerische Qualität hin analysiert und erfahren erst die grafische Vollendung, wenn sie sich bewährt haben. Kein Wunder also, dass wir bereits ein Jahr vor der Veröffentlichung ein erstaunlich fehlerfreies Demolevel



PS3 Kleiner Held auf großer Reise: Wenn Ihr vor den Toren eines Tempels oder am Fuße eines Berges steht, zoomt die automatische Kamera weit weg, damit Ihr das imposante Szenario in seiner ganzen Pracht genießen könnt.



PS3 Nachdem Dante den Giganten mit einigen fiesen Stichen in die Achillessehnen (hat ein Dämon sowas überhaupt?) geschwächt hat, darf er aufsatteln. Es folgt ein dramatisch in Szene gesetzes Quick-Time-Event, das mit dem blutigen Abmurksen des Reiters endet. Danach übernehmt Ihr selbst die Zügel.

sehen und auch die Steuerung zu keinem Zeitpunkt Zicken macht. Den Controller geben wir nach dem zweimaligen Durchzocken nur ungern aus der Hand, die Lust aufs Weiterspielen hat uns gepackt – wir wollen sehen, welche Rätsel in den großen Gebäuden warten, welche Endbosse und düsteren Monster- und Hintergrundkreationen in den Tiefen der Höllenkreise ihrer Entdeckung harren.

Es sind die kleinen…

…Details, die "Dante's Inferno" zu einem wirklichen Knüller machen könnten (vorausgesetzt Abwechslungsreichtum und Storytelling ziehen mit). Beispiel gefällig? Statt eine verschlossene Tür ganz einfach per schnellem Drücken auf die Kreistaste aus den Angeln zu heben, rammt Dante seine Sense in den Dämonenkopf, welcher auf der Tür prangt. Habt Ihr genug Schmackes im rechten Daumen, gibt das Antlitz nach einer Weile nach. Mit einer kraftvollen Animation reißt Dante sein Metzelwerkzeug nach oben durch den Schädel und das Tor springt auf. An anderer Stelle werden wir in eine Kammer geschlossen, durch deren schmale Öffnungen sich plötzlich Babys mit Klingenarmen zwängen. Der spanische Kollege, der vor uns am Joypad war, hatte enorme Probleme mit den wuselnden Horrorkindern, wurde trotz Dantes wuchtigen Schlägen immer wieder von ihren Dreh- und Sprungattacken erwischt. Also versuchen wir eine andere Taktik: Sobald die Rabauken in den Raum kriechen, rennen wir zu ihnen hin und greifen sie uns mit der Kreistaste. Daraufhin schleudert Dante das dämonische Balg hoch in die Luft und fängt es mit der Klinge seiner Sense wieder auf. Während die USK ob der Beschreibung solch tiefrot getränkter Szenen Bauchschmerzen bekommt, freuen wir uns: nicht über die dargestellte Gewalt, sondern darüber, dass wir mit dieser Taktik wesentlich besser fahren als unser Vorgänger. Das spricht für das Kampfsystem und lässt uns auf packende Fights hoffen, die in spielerischer Hinsicht ebenso überzeugen wie in grafischer. *ms*



PS3 Einfaches Muster: Rechts im Hintergrund lodert eine unüberwindbare Feuerwand – erst wenn alle Gegner beseitigt sind, erlischt die heiße Barriere.

DANTE'S INFERNO VOR 23 JAHREN



Der Teufel ist der Star – zumindest auf der alten Packung.

Bereits 1986 setzt das Liverpooler Entwicklerhaus Denton Designs die geschichtsträchtige Vorlage der "Göttlichen Komödie" in Bits und Bytes um. Im C64-Abenteuer "Dante's Inferno" steuert Ihr einen in Leinen gehüllten Kämpen durch die neun Höllenkreise – Auseinandersetzungen mit Peitschendämon oder Medusa solltet Ihr am besten vermeiden, Euer Alter Ego segnet schnell das Zeitliche. Viel wichtiger ist es, den Fährmann Charon davon zu überzeugen, Euch über die Fluten des Styx zu schippern – aufsammelbare Items helfen bei der Überzeugungsarbeit. Neben der hübschen Optik gefielen die schmissige Musik und das ungewöhnliche Szenario.



Ein Skelett im Einbaum fährt auf einem blauen Fluss durch eine mondähnliche Landschaft – "Dante's Inferno" anno 1986.

DANTE'S INFERNO

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**EA Redwood Shores, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**1. Quartal 2010**

DAS GEFÄLLT UNS
- gelungenes Höllen-Design
- dynamische, packende Kämpfe
- spektakuläre Quick-Time-Events
- Steuerung bereits jetzt sehr griffig
- apokalyptische Hintergründe

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- erinnert zu sehr an "God of War"
- grafisch ist noch Luft nach oben

FAZIT » **Wenn die augenscheinlichen Parallelen zu "God of War" noch geschickter verpackt werden, kommt Dante ganz groß raus – eine höllisch-rasante Unterwelt-Achterbahn.**

"HEY – ES IST UND BLEIBT EIN VIDEOSPIEL!"

M! fühlt den Machern des digitalen Höllentrips auf den Zahn: Executive Producer Jonathan Knight und Visual Designer Wayne Barlowe standen uns Rede und Antwort.

M!: "Dante's Inferno" erinnert uns sehr stark an die "God of War"-Spiele? Fast zu stark...

Knight: Die Leute in meinem Team haben alle wichtigen Action- bzw. Hack'n'Slay-Titel der letzten Jahre gespielt. Natürlich auch "Ninja Gaiden", "Devil May Cry" oder eben "God of War". Wir haben aber auch selbst Erfahrung in diesem Genre, z.B. mit den "Der Herr der Ringe"-Spielen. Wenn die Zocker am Ende "Dante's Inferno" mit "God of War" vergleichen, dann schmeichelt uns das – schließlich gehört der Titel zu den besten Videospielen überhaupt.

In der Demo, die wir spielen konnten, waren noch keine Rätsel enthalten – wird das im ganzen Spiel so bleiben?

Knight: Nein, wir wollen natürlich Rätsel einbauen. Jedoch sollen diese zu keinem Zeitpunkt frustrierend sein – ich möchte nicht, dass die Spieler an einem Punkt feststecken und das Spiel dann weglegen. Ebenso wichtig ist mir die physikalische Natur der Rätsel, der Spieler soll sich nie untätig vorkommen, er muss immer handeln. Schließlich ist er Dante und räumt in der Hölle kräftig auf – z.B. könnte ein Rätsel daraus bestehen, dass Ihr bestimmte Dinge zerstören müsst.

Dante kann via Schultertaste Magie einsetzen und gleichzeitig mit dem heiligen Kreuz wirken – wie unterscheiden sich diese Zaubersprüche?

Knight: Dante lernt im Verlauf seiner Reise mehrere Zaubersprüche, die Ihr via Steuerkreuz auswählt und dann einsetzen könnt – das kostet Zauberenergie, welche mit dem Balken unter Dantes Lebensleiste dargestellt wird. Der Einsatz des Kreuzes hingegen verbraucht keinerlei Energie – für den Spieler ist das neben der Sense eine Art Zweitwaffe. Natürlich kann Dante auch neue Fähigkeiten kaufen – die Währung dafür sind die Orbs, die er ständig einsammelt.

Ab und an trifft Dante auf zusammengekauerte, menschenähnliche Kreaturen – was hat es damit auf sich?

Knight: Wenn Dante auf eine solche Gestalt trifft, kann er entscheiden, ob er sie verdammt und tötet oder ihr die Absolution erteilt. Während die erste Aktion immer funktioniert und Ihr stets eine bestimme Anzahl von Orbs erhaltet, ist das Erlösen der Kreaturen mit Risiko verbunden: Je nachdem, wie Ihr beim anschließenden Minigame abschneidet, geht Ihr mit doppelt so viel Orbs nach Hause oder aber leer aus.

Was ist das Schwierigste bei der Umsetzung einer so geschichtsträchtigen Vorlage?

Knight: Das war ganz klar das Design der Unterwelt. Dante hat diese sehr detailliert beschrieben, teilweise wird sogar genannt, ob er und sein Begleiter an einer Kreuzung rechts oder links abgebogen sind. Einerseits müssen unsere Designer ihre Fantasie spielen lassen, andererseits haben sie diese genauen Vorgaben. Schließlich muss unsere Version der Hölle für alle ansprechend sein, das ist nicht leicht – schließlich hat jeder Spieler schon eigene Vorstellungen davon; egal, ob das jetzt die klassische Sichtweise mit Feuerseen und Teufeln ist oder einfach ein dunkler, klaustrophobischer Raum. Außerdem habt Ihr heute den ersten Ring der Hölle gesehen, wir haben uns noch acht schlimmere Welten ausgedacht.

In der Demo arbeitet Ihr häufig mit magischen Barrieren oder Feuerwänden, die den Spieler einsperren und zum Kampf zwingen. Wird dieses Element allerdings zu oft eingesetzt, könnte es plump wirken...

Knight: Wann immer möglich, bemühen wir uns darum, solche Barrieren oder Hindernisse in die Story einzubetten. Aber hey – es bleibt ein Videospiel. Manchmal wollen wir dem Spieler einfach sagen: "Jetzt bleibst du hier und kämpfst." Schließlich liegt der Ursprung des Hack'n'Slay-Genres bei reinen Arenakämpfen – ab und an weisen wir den Spieler mit solchen Barrieren darauf hin, dass er sich jetzt in einer Kampfarena befindet.

Die Animationen wirken sehr flüssig und gleichermaßen kraftvoll. Welche Techniken verwendet Ihr?

Knight: Sämtliche Kampf-, Lauf- und Sprungbewegungen werden von Hand animiert. Wir wollen schnelle Moves, schnelle Bewegungen – der Spieler soll direkt die Reaktion auf seine Eingabe sehen. Unser Fokus liegt hier auf actiongeladenen, coolen Moves, anstatt auf Realismus – schließlich hat Dante ja übermenschliche Fähigkeiten. Motion Capturing setzen wir dagegen bei den Sequenzen und Dialogen ein.

Wie Ihr während der Präsentation erwähnt habt, ist Euch die Einsteigerfreundlichkeit, das In-die-Hand-nehmen-und-spielen sehr wichtig – gerade das haben viele dem jüngsten "Prince of Persia"-Titel übel genommen.

Knight: Ich denke, dass das Genre von "Prince of Persia" ganz andere Vorraussetzungen schafft. Bei "Dante's Inferno" liegt der Schwerpunkt auf den Kämpfen, insofern ist es einfach, den Schwierigkeitsgrad hochzuschrauben. Bei "Prince of Persia" hingegen ist das Herumturnen im Vordergrund; bei Plattform-Elementen ist es wesentlich schwieriger, auf das unterschiedliche Schwierigkeitsempfinden der Spieler einzugehen.

Wie ist es zur Zusammenarbeit mit dem renommierten Künstler Wayne Barlowe gekommen?

Knight: Ich kannte Barlowes Arbeiten bereits seit meiner Jugend, dort hatte ich seinen 'Guide to Extraterrestrials' verschlungen. Als ich mit den Konzeptzeichnungen unserer Designer nicht vollends zufrieden war und meiner Frau stattdessen etwas von Wayne zeigte, riet sie mir, ihn doch einfach anzurufen. Nach anfänglichem Zögern tat ich das dann und wie Ihr heute sehen könnt, hat die Zusammenarbeit geklappt.

Wayne, nimmst Du über den Design-Aspekt hinaus Einfluss auf das Spiel?

Barlowe: Gott bewahre. Das möchte ich auf jeden Fall vermeiden – ich bin zwar selbst ein passionierter Zocker, aber meine Ideen zum spielerischen Ablauf würden doch allesamt nur aus bereits bestehenden Spielen stammen.

Du hast schon für viele Hollywood-Produktionen gearbeitet. Unterscheidet sich die Arbeit für ein Spiel von diesen Jobs?

Barlowe: Überhaupt nicht. Der Produzent des Spiels, Jonathan Knight, könnte auch Filmproduzent sein. Die Arbeitsabläufe für mich unterscheiden sich nicht.

Wie sehen diese Arbeitsabläufe eines Visual Designers aus?

Barlowe: Ich stehe morgens auf und setze mich an eine neue Zeichnung. Die sollte dann spätestens am Abend fertig sein – manchmal kann es auch bis zum nächsten Tag dauern; wenn ich innerhalb einer Woche nicht mindestens vier bis fünf fertige Zeichnungen abliefere, dann bin ich nicht zufrieden. Ist eine Studie fertig, schicke ich sie an das Entwicklerteam und warte auf Feedback.

Ein Künstler ist meist sein eigener Kritiker. Wie ist es, für ein Projekt zu arbeiten, bei dem Deine Arbeit von den Produzenten kritisiert oder vielleicht auch mal abgelehnt wird?

Barlowe: Man muss sich von dem Gedanken freimachen, dass die eigenen Zeichnungen die klare Vorlage für das Spiel oder den Film sind. Vielmehr verstehe ich meine Werke als Ideen oder Vorschläge, als Rohmaterial, aus dem sich das fertige Produkt entwickelt.

Wir haben bisher nur den Limbo, den ersten Höllenkreis, gesehen. Wird das Design danach noch düsterer, noch bedrohlicher? Und hat Wayne Barlowe ein Lieblingsmonster im Spiel?

Barlowe: Oh ja, danach wird es noch viel fieser – mehr darf ich aber noch nicht verraten. Mein Lieblingsdämon ist vielleicht der Höllenhund Cerberus – der hat mich verflucht viel Arbeit gekostet, aber mit dem Ergebnis sind wir sehr zufrieden.

Welche Vorbilder oder Inspirationsquellen hast Du?

Barlowe: Natürlich würde ich nur ungern hören, dass meine Bilder haargenau wie z.B. Gigers Werke aussehen, dann hätte ich meinen Anspruch verfehlt. Aber Vorbilder habe ich natürlich: Hauptsächlich wurde ich von den Symbolisten des ausgehenden 19. Jahrhunderts inspiriert, auch die Werke von Hieronymus Bosch, einem holländischen Maler des 16. Jahrhunderts, finde ich ebenso fantasievoll wie beeindruckend.

Jonathan Knight (links) und Wayne Barlowe (rechts).

NACHRICHTEN

Entlassungen & Fusionen

WELTWEIT • Derzeit überschlagen sich schaurige Meldungen aus der Industrie. Permanent ist von Einsparungen, gefolgt von Stellenabbau oder Fusionen die Rede. Vor dem Hintergrund der bislang munter boomenden Branche mit Umsatzsteigerungen im zweistelligen Prozentbereich erscheint das zunächst verwunderlich. Doch allem Anschein nach ist selbst die Unterhaltungsindustrie nicht vor der derzeitigen Wirtschaftslage gefeit. Berücksichtigt man nämlich die immensen Entwicklungskosten, die Börsenpräsenz der Publisher sowie die Fülle der konkurrierenden Titel im letzten Weihnachtsgeschäft, werden die Maßnahmen verständlicher.

So fiel der Aktienkurs von Eidos um 25 Prozent, als das Unternehmen verkündete, dass "Tomb Raider Underworld" bis zum Jahresende hinter den erwarteten Verkaufszahlen zurückgeblieben war und infolgedessen der voraussichtliche Gewinn korrigiert wurde. Nun plant Square Enix die Übernahme des strauchelnden Publishers, die im März auf der Hauptversammlung der Aktionäre abgesegnet werden muss. "Underworld"-Entwickler Crystal Dynamics baute bereits 30 Stellen ab.

Eine geringe Zahl, vergleicht man sie mit den jüngsten Maßnahmen bei Electronic Arts. Auch hier blieben diverse Titel hinter den Verkaufsprognosen zurück, woraufhin die Schließung von zwölf Standorten und die Entlassung von rund 1.100 Mitarbeitern angekündigt wurde. Ähnlich radikal reagierte THQ auf die Umsatzeinbußen: Verluste von über 191 Millionen US-Dollar im letzten Quartal kosten rund ein Viertel der Belegschaft den Job. 600 Stellen wurden gestrichen, darunter 100 Mitarbeiter der Handyspiel-Sparte; erfolglose Studios werden geschlossen.

Am meisten dürften die Mitarbeiter von Midway bangen: "Mortal Kombat vs. DC Universe" verkauft sich laut eigenen Angaben gut. Dennoch war im Februar für den US-Hauptsitz der Weg in die Insolvenz unvermeidlich, nachdem in den letzten Monaten bereits 25 Prozent der Belegschaft entlassen und ein paar Niederlassungen dicht gemacht wurden.

Selbst die kleinen Studios schrumpfen: Die schwedischen Avalanche Studios halbieren die Zahl ihrer Mitarbeiter, das gleiche Bild bei Factor 5, nachdem seit Oktober keine Gehälter mehr bezahlt wurden. Bei Free Radical geht es nach der Entlassung von 75 Prozent der Angestellten nun unter der Flagge des "Far Cry"-Erfinders Crytek weiter.

Während zum 1. April auch die japanischen Häuser Koei und Tecmo fusionieren, scheint es Ubisoft gut zu gehen: In den kommenden Monaten will das französische Softwarehaus seine Standorte in Rumänien ausbauen und über 100 Mitarbeiter einstellen.





DSi in Deutschland

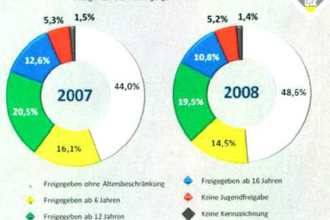


Am 3. April bringt Nintendo die neueste DS-Variante nach Deutschland. Der DSi besitzt zwei Kameras, größere Bildschirme und Zugriff auf den Download-Shop. Der Euro-Preis ist noch nicht bekannt, in den USA sind 170 Dollar fällig.

Jahresbilanz der USK

BERLIN • Die USK zieht Bilanz: Im Fokus steht das Jahr 2008 – zwölf Monate voller Ereignisse (Änderung des Jugendschutzgesetzes, dreimalige Prüfung von "Dead Space") und insgesamt 2.960 Prüfvorgängen (153 mehr als Vorjahr).

Auffallend ist erneut der geringe Prozentsatz der Spiele, die eine Freigabe ab 18 Jahren erhielten (5,1%), oder denen die USK-Kennzeichnung gar verwehrt wurde (1,4%). Die überwältigende Mehrheit von 82,5% aller geprüften Produkte erhielt eine Freigabe bis 12 Jahre. Weitere interessante Zahlen: Der Rückgang der geprüften PC-Spiele von über 45% auf nur noch 36,4%, sowie der merkliche Zuwachs der Casual Games und damit verbunden der Anstieg der Denkspiele auf 8,4%. Die Verteilung der USK-geprüften Spiele auf die Konsolen: DS 32,5%, Wii 28,4%, Xbox 360 19,7%, PS3 14,1% und PSP 5,3%.



Große Unterschiede zwischen 2007 und 2008 - Fehlanzeige.

NEWS-TICKER »

+++ Schneeblind? Warner hat den US-Entwickler Snowblind ("Baldur's Gate: Dark Alliance") übernommen. +++ Neuanfang: Tony Goodman und einige Kollegen von den kürzlich aufgelösten Ensemble Studios ("Halo Wars") haben Robot Entertainment gegründet. +++ Vor Gericht 1: Harmonix ("Rock Band") verklagt Konami wegen Patentrechtsverletzungen durch das Musikspiel "Rock Revolution". +++ Vor Gericht 2: Der US-Fitness-

Casual Connect Europe 2009: Die Mini-Spiele-Messe

HAMBURG • Casual Games – eine Sorte Spiel, für die der durchschnittliche Konsolen-Fan und M!-Leser gewöhnlich nur Verachtung übrig hat. Außer vielleicht, wenn er mit einem Sucht-Puzzler die Freundin ruhig stellen oder die Verwandtschaft mit dem Verweis auf Gehirnjogging und Kochkurs davon überzeugen kann, dass die Zockerei auf dem Nintendo DS alles andere als Kinderkram ist.

Doch so sehr die meisten 'Hardcore'-Spieler die Verwässerung ihres Hobbys und Nintendos Wandel zum Hausfrauen-kompatiblen Unterhaltungskonzern bedauern – Casual Games haben das PC- und Videospiel zu einer auch für ältere Semester legitimen Beschäftigung gemacht und damit geholfen, Hemmschwellen und Vorurteile abzubauen. Und: Sie könnten für die Spieleindustrie ein Ausweg aus der aktuellen Krise sein (oder zumindest Alternativen aufzeigen). Denn während EA, Sega Sammy oder THQ Studios schließen und weltweit Mitarbeiter entlassen (siehe linke Seite), läuft es für die Entwickler und Anbieter von Casual Games blendend. So war es kein Wunder, dass man auf der Casual Connect – einer Messe der Casual-Gaming-Industrie, die Mitte Februar in Hamburg stattfand – hauptsächlich in zufriedene Gesichter blickte.

2008 lief grandios für die Minispiel-Macher, und 2009 soll noch einmal doppelt so gut werden. Das erwartet zumindest Daniel Bernstein, der Chef von Sandlot Games, der 2009 doppelt so viele Tantiemen an seine Entwickler ausschütten will als im Jahr zuvor. Seine Leute haben mit "Cake Mania" in kürzester Zeit eine populärere Marke geschaffen als viele traditionellen Spielefirmen in 20 Jahren. Auf 100 Millionen Downloads kommt die virtuelle Kuchenschlacht – auch auf DS verkauften sich zwei Episoden mit über 500.000 Einheiten hervorragend.

Was aber macht Casual Games so erfolgreich und lukrativ? Zunächst erschließen sie eine riesige neue Zielgruppe – die Frauen. In der klassischen Games-Branche so gut wie nicht existent, sind 65% der Casual-Fans weiblich. Außerdem lassen sich die simplen Puzzle-, Denk-, Action- oder Geschicklichkeitsspielchen schnell und günstig produzieren und – dank des Verzichts auf physische Distribution – mit hohen Gewinnmargen an den Kunden bringen. Die kaufen sorgloser ein als bei Vollpreis-Produkten: Der geringe Preis verleitet zu Impulskäufen, das Anbieten von Demoversionen, die bei Gefallen auf Knopfdruck freigeschaltet werden können, macht das Spiele-Shopping leicht und unbeschwert.

Dass die Simpelspiele Browser und Grabbeltisch schon lange entwachsen sind, zeigten viele Vorträge auf der Casual Connect. Xbox-Mann Boris Schneider-Johne referierte über Xbox Live Arcade – dank 125 Millionen Spieledownloads und 220 Millionen damit verzockter Stunden eine der wenigen echten Erfolgsgeschichten der Xbox 360. Housemarque-Chef Ilari Kuittinen erzählte von den Erfahrungen bei der Entwicklung von 'Core Casual Games' für PSN und XBLA und Bernstein erläuterte, wie wichtig es ist, sich in Zukunft zu diversifizieren – also jede potenzielle Plattform für die Veröffentlichung von Spielen und das Ausschlachten von Marken in Betracht zu ziehen. Welche ihm besonders vielversprechend erscheint, schob er gleich hinterher: "Das iPhone ist die kommende Handheld-Konsole". Was ja gar nicht mal so übel wäre, selbst für uns 'Hardcore'-Zocker...





Die Anbieter von Casual Games verdienen Ihr Geld auf vielerlei Arten: king.com lässt die User gegeneinander spielen und dabei kleine Geldbeträge wetten. RealArcade, der weltweit größte Casual-Games-Anbieter, verkauft Download-Spiele, platziert Werbung in Browser-Games und bietet Monats-Abos an.

Die Vorträge waren prominent besetzt: Oben Daniel Bernstein von Sandlot Games, rechts Boris Schneider-Johne von Microsoft.





Auf der Casual Connect ging es weniger um die Präsentation neuer Minispiele. Vielmehr diente die Messe als Kontakt- und Ideenbörse für Casual-Games-Entwickler und -Anbieter.

Guru Michael Torchia ("Operation Fitness") strebt eine Klage gegen den "Wii Fit"-Erfinder Nintendo an – die Software versäume es, auf die nötigen Aufwärmübungen hinzuweisen. +++ Doppelt hält besser: Ende des Jahres will Sony eine Hybrid-Schreibe mit Blu-ray-Film und PS3-Spiel auf den Markt bringen. +++ Magische Grenze: Laut Sony wurden weltweit mittlerweile über 50 Millionen PSP-Konsolen ausgeliefert. +++ Aus die Maus: Namco hat dem Entwicklerstudio Bottlerocket die "Splatterhouse"-Neuauflage entzogen. +++

Die abendliche Party am ersten Konferenztag wurde von einer Podiumsdiskussion zum Thema Serious Games mit Experten aus Politik, Wissenschaft und Industrie eröffnet.

Gemütlicher Branchentreff: Game Focus Germany 2009

HANNOVER • Der überschaubare Entwickler- und Branchentreff Game Focus Germany fand am 29. und 30. Januar statt – bereits zum dritten Mal. Das neue Einladungsverfahren ließ erstmals Nicht-Fachpublikum zu, so dass sich rund 350 Interessierte im Künstlerhaus Hannover tummelten und namhaften, internationalen Referenten sowie Entwicklergrößen lauschten; die Vorträge waren thematisch breit gefächert. Neben dem Hauptkonferenzprogramm konnte man an Fragen zu relevanten Rechtsthemen der Gamesbranche teilnehmen und im 'Regio Summit' über Fördermodelle der Videospielindustrie diskutieren. Eine Podiumsdiskussion über Serious Games (Bild oben) mit Vertretern aus Industrie und Wissenschaft eröffnete am ersten Veranstaltungstag eine gut besuchte Party im Herzen Hannovers.

Die Fachtagung lief allerdings zum letzten Mal unter bisherigem Namen. Im nächsten Jahr wird die Veranstaltung "Game Forum Germany" heißen, da ein namentlich nicht genannter Verlag an den Veranstalter nordmedia herangetreten ist. Aufschluss über die Namensänderung gab Sebastian Wolters, Pressereferent der nordmedia, der mit den Worten "Kauft Euch den Spiegel!" die Konferenzbegrüßung schloss.



Für gepflegte Ablenkung sorgten die drei großen Konsolenhersteller mit Spielstationen, an denen u.a. "FIFA" und "Mario Kart" gezockt wurde.

Kevin Bruner über Online-Distribution



Einen umfassenden Einblick in neue digitale Distributionsformen gab der Gründer des kalifornischen Entwicklers und Publishers Telltale Games. Die Zukunft gehöre dem Online-Vertrieb, konstatierte Bruner und führte Kostenersparnis, Risikominimierung und globale Reichweite als Vorteile gegenüber dem Verkauf von Spielen in gewöhnlichen Packungen an. Besonders kleine Entwickler-Studios würden ungemein von den neuen Vertriebsmöglichkeiten profitieren, da sie selbst als Publisher auftreten können. Auch die monatliche Veröffentlichung von Videospielserien in Form von episodischen Inhalten sei lukrativ, so der Telltale-Chef – und führte als positives Beispiel das hauseigene "Sam & Max " an. Wichtig bei allen Online-Aktivitäten ist aber die Anbindung der Community, die schnell und flexibel auf alle Änderungen reagiert. Fluch und Segen zugleich – denn so rasch sich Online-User für etwas begeistern, so schnell verlieren sie auch die Faszination an derlei Angeboten.

Noah Falstein über das Adventure-Revival



Entwicklerlegende Noah Falstein erntete von allen Referenten den größten Applaus. Der Gamedesigner hat in den frühen 90ern zusammen mit dem LucasArts-Team Adventure-Klassiker wie "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" geschaffen und genießt seitdem – zumindest hierzulande – Kultstatus. In seinem Vortrag über die Zukunft von Adventure-Spielen sieht Falstein große Chancen für das totgesagte Genre durch Online-Distributionsformen wie Xbox Live Arcade und neue Geschäftsmodelle (kleine Teams und episodische Inhalte). Damit knüpft er direkt an den Vortrag von Kevin Bruner an (siehe oben). Im Grunde seien Adventures zu anspruchsvoll für den Gelegenheitsspieler geworden; die Wachablösung übernahmen die damals günstigeren Ego-Shooter, die dem Spieler zudem mehr Feedback auf die eigenen Aktionen gaben. Der Entwickler erkennt aber großes Potenzial im Casual-Markt, der dem klassischen Point'n'Click-Adventure zu einem Revival verhelfen könnte – die Plattformen der Zukunft seien hierfür DS und iPhone.

Bill Linn über Marketing-Tricks



Der PR-Spezialist Bill Linn (betreute die "GTA"-Reihe) gab Einblicke in unterschiedliche Marketingstrategien aktueller Videospiele. Der Branchenveteran von Sandbox Strategies erzählte unverblümt, dass die gezielte Beeinflussung von Journalisten zum Tagesgeschäft erfolgreicher PR-Arbeit gehört. "Führe das Pferd zur Wasserstelle, aber trage Sorge, dass das Pferd auch trinkt", stellt Linn bildhaft die Bemühungen der Spielemacher dar, dass ein Produkt medial abgefeiert wird: Mit genauen Zeitplänen wird der Launch eines Videospiels akribisch vorbereitet, angefangen von einem exklusiven Magazin-Preview über erste Teaser-Bilder hin zu Videos und Entwickler-Interviews. Eine solche Kampagne läuft bei Top-Titeln in der Regel über zehn bis zwölf Monate, ist aber abhängig vom Bekanntheitsgrad der Marke. "GTA: San Andreas" wurde beispielsweise sechs Monate vor Release erstmals beworben, die Marketing-Kampagne einer neuen Franchise wie "Assassin's Creed" hingegen lief über 17 Monate.

Schöner laufen

USA • Auf der US-Webseite Etsy (www.etsy.com) werden handgefertigte Gegenstände verkauft. Interessant ist der Shop SceeneShoes's (www.etsy.com/shop.php?user_id=6436148), der Schuhe nach Wunsch fertigt – meist verziert mit Games-Motiven (siehe Fotos).

Ein Paar kostet 50 US-Dollar plus Versand. Wer seine Kreation auf Vans-Markentretern haben will, muss noch einmal 30 US-Dollar extra löhnen. Details zur Bestellung (Lieferzeit, Auflösung der Artwork-Vorlage etc.) gibt es auf Anfrage unter sceeneshoes@yahoo.com



Konzert-Tipp: Symphonic Fantasies

KÖLN • Nach dem riesigen Erfolg des Chris-Hülsbeck-Konzerts "Symphonic Shades" (das mittlerweile vergriffene Album ist inzwischen im iTunes-Store erhältlich) darf auch das Jahr 2009 nicht ohne großes Spielekonzert zu Ende gehen: Am 12. September findet um 20 Uhr in Köln das von Arnie Roth dirigierte Konzert "Symphonic Fantasies" statt. Im Mittelpunkt stehen hier die Titel von Square Enix: Von "Final Fantasy" über "Chrono Trigger" und "Chrono Cross" bis hin zu "Secret of Mana" und "Kingdom Hearts" ist alles dabei, was Rang und Namen hat im Line-up des Rollenspielgiganten. Konzertkenner freuen sich über das Mitwirken von Percussion-Virtuose Rony Barrak; Orchester-Veteran Jonne Valtonen wird erneut für die Arrangements zuständig sein, zudem werden namhafte japanische Komponisten als Ehrengäste erwartet. Also schnell die Karten auf der offiziellen Webseite sichern (www.koelner-philharmonie.de) – der Vorrat ist nicht mehr allzu groß!



Foto: (c) WDR/Philippe Ramakers

Soundtrack-Corner

präsentiert von www.synsoniq.de

synSONIQ Records

Yoko Shimomura: Drammatica

Klassiker-Tipp



Auch wenn sie im Westen nicht so prominent wie Square-Urgestein Nobuo Uematsu ist, so ist Yoko Shimomura aus der Videospielwelt nicht wegzudenken. Nachdem sie den Soundtrack zu Capcoms "Street Fighter II" schrieb, heuerte sie bei Square an und arbeitete an Titeln wie "Kingdom Hearts" oder "Front Mission". Im letzten Jahr erschien das Album "Drammatica", welches ihrem Werk Tribut zollt: 16 Stücke aus Yoko Shimomuras illustrer Karriere wurden vom Rundfunk-Orchester des WDR aufwändig eingespielt – jedes davon ist ein Highlight, klanglich und kompositorisch. Von den epischen Klängen der "Mana"-Spiele bis zum asiatisch angehauchten "The Bird Flies in the Sky, the Fish Swims in the River" von "Live-A-Live" zeigt "Drammatica" die große Bandbreite der Komponistin. Abgerundet wird der exzellente Tonträger von "Somnus", einem Stück aus "Final Fantasy Versus XIII" – ein schöner Vorgeschmack auf kommende RPG-Freuden.

DUX Obvious Soundtrack - Andre Neumann



Der Soundtrack zu DUX für den Dreamcast (M! berichtete) ist nun erhältlich. Das von René Hellwig ("Last Hope"-Macher und ng:dev.team-Mitbegründer) entworfene Shoot'em-Up für die betagte Sega-Konsole erscheint als unabhängige Entwicklung. Shooter-Fans freuen sich über das vom Label hucast.com veröffentlichte Bonbon: Die Trackliste umfasst zwölf Melodien des Spiels, komponiert von Andre Neumann; dazu gibt es neun Remixe, arrangiert von talentierten Szenemitgliedern. Die Akustik glänzt durch pfiffige Elektroniksounds und liebevoll inszenierte Melodien, zusätzlich wird der Soundtrack durch das edle 12-seitige Booklet mit Informationen zur Musik abgerundet.

Mega Man 9 Arrange Soundtrack

In Japan wurde Mega Mans 8-Bit-Revival gleich mit zwei Alben bedacht: Neben dem normalen Soundtrack im NES-Stil erschien dieses Arrange-Album, bei dem die flotten "Mega Man 9"-Kompositionen mit modernen Mitteln neu eingespielt wurden. Darauf interpretieren Veteranen wie Manami Matsumae ("Mega Man") oder Yasuaki Fujita ("Mega Man 3") die Tracks neu. Die Variationen der piepsigen Ohrwürmer sind fast durch die Bank weg superb gelungen – Fans des ollen Blauhelms liegen mit dem Kauf des Arrange-Soundtracks also goldrichtig.



300 Spiele in 48 Stunden

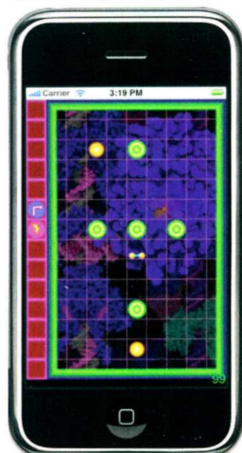
WELTWEIT • "Erfinde ein Videospiel! Hier hast du einen Computer, Papier, Stifte, ein paar Kollegen und 48 Stunden Zeit!" Mit diesen puristischen Rahmenbedingungen setzten die Initiatoren des ersten Global Game Jam bewusst Akzente gegen die überproduzierten Millionenprojekte der großen Studios. Keith Gabler, Kopf der "World of Goo"-Macher 2D-Boy brachte es in seiner Keynote zum Event auf den Punkt: "Es ist schlicht unrealistisch, direkt mit Multi-Millionen-Dollar-Budgets und über hundertköpfigen Teams konkurrieren zu wollen. Diese möchten alle dasselbe Spiel machen wie Ihr – nur wahrscheinlich besser. Also konkurriert nicht! Entzieht Euch dem Wettbewerb, indem Ihr etwas komplett anderes in Angriff nehmt. In den nächsten 48 Stunden sollte es möglich sein, das nächste Superspiel über Tröpfcheninfektion oder über einen verliebten, sich selbst reproduzierenden Roboterschwarm zu basteln. Die beste Art von Spielen entsteht auf Jams wie diesem und präsentiert der Spielewelt ein neues Konzept so schnell und klar wie möglich."

Organisatorin Susan Gold importierte das Konzept vom Nordic Game Jam aus Kopenhagen und startete am letzten Januartag 2009 ein Kreativitäts-Festival, das an 53 Standorten in 23 Ländern rund um den Globus jeweils um 17 Uhr Ortszeit startete. Ein Wochenende später hatte es mehr als 300 frische Spielkonzepte hervorgebracht. Naturgemäß machten PC-Spiele das Gros der Ergebnisse aus – aber hier und da tauchten auch per XNA entwickelte Xbox-360-Projekte auf. Sogar für die Wii-Remote ausgelegte Spielereien tummelten sich auf der Global-Game-Jam-Webseite; dort wurden alle Erzeugnisse in einem frei zugänglichen Browser archiviert.

Im pikanterweise aus New York stammenden Suchspiel "MatErialism @ 9,8m/s²" (Bild unten rechts) kramt Ihr per Remote nach einem Fallschirm, während Ihr aus einem abstürzenden Flugzeug gen Erdboden rast. In Rio de Janeiro entstand "Tribal Snake: Together we never fall" für die Xbox 360, eine Snake-Variante, bei der Ihr mit einer immer länger werdende Menschen-Schlange aus gewaltbereiten Steinzeitbewohnern hantiert (Bild unten Mitte). Die einzige deutsche Jam-Stadt Erlangen brachte immerhin drei Spiele hervor, darunter das iPhone-Puzzle "Atomic Exit" (Bild rechts). Dass der Global Games Jam unter anderem von Take 2 gesponsert wird, verwundert nicht. Die Konzepte vieler kommerziell erfolgreicher Independent-Hits (z.B. "World of Goo") erblickten auf ähnlichen Veranstaltungen das Licht der Welt. Auch EAs "Spore" stammt ursprünglich aus dem Dunstkreis der unabhängigen Hochgeschwindigkeits-Designer. Der Game Jam soll übrigens im nächsten Jahr wiederholt werden. Wer daran interessiert ist, den Design-Marathon 2010 in die eigene Stadt zu holen, kontaktiert Frau Gold unter der Adresse future@globalgamjam.org



Keine Zeit für lange Planungsphasen: Konzeption und Umsetzung müssen bei Game Jams nahezu gleichzeitig ablaufen; gefragt sind Schnelligkeit und Effizienz.

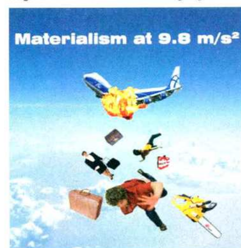


Sprengt den Molekularverband und bugsiert die Atome in die Ausgänge.





Je mehr Höhlenmenschen in Eurer Schlange stehen, umso besser.



Sucht mit der am PC angeschlossenen Remote nach dem rettenden Fallschirm.

Games Convention wird ersetzt



LEIPZIG • Wie in den vergangenen Monaten berichtet, zieht die Spielebranche um: Statt in Leipzig veranstaltet der BIU Europas wichtigste Spielemesse ab diesem Jahr in Köln. Das hielt die Leipziger Messe dennoch nicht ab, eine direkte Konkurrenzveranstaltung zu planen.

Doch nun fällt die klassische Games Convention in diesem Jahr ins Wasser. An ihre Stelle tritt die Games Convention Online, deren Schwerpunkt nicht mehr Videospiele im Allgemeinen, sondern Online-, Browser- und Handyspiele bilden. Zusätzlich wurde der Termin vorverlegt: Die Messe findet vom 31. Juli bis 2. August statt. Wie bisher soll es einen Fachbesucher- und Publikumsbereich geben, online werden kostenpflichtig Vorträge und Konferenzen abrufbar sein. Die Messe Leipzig erwartet vor Ort mehrere zehntausend Besucher; allerdings soll die Messe auch via Internet jedem zugänglich gemacht werden.

Wolfgang Marzin, Geschäftsführer der Leipziger Messe: "Die Games Convention Online bietet dem dynamischsten Wachstumsmarkt der Spielebranche eine eigenständige Plattform." Führende Anbieter von Browser-Titeln wie Bigpoint und Gameforge begrüßen das Konzept. Ganz im Gegensatz zu den großen Publishern wie Electronic Arts, Ubisoft oder Capcom, die geschlossen zur gamescom in Köln (19.08. bis 23.08.) gehen.

Olymptronica 2009: E-Sport trifft auf Spielkultur



Spaß und Unterhaltung für die ganze Familie – die Olymptronica 2009 bietet ein breites Spektrum an Angeboten rund ums Thema Videospiele.

FRANKFURT • Am 7. und 8. März findet in Frankfurt am Main eines der größten deutschen Gaming-Events statt. Neben Spieleneuheiten und zahlreichen Wettbewerben bietet die Olymptronica ein buntes Programm rund um das Thema Videospielkultur. So lädt der Verein RetroGames e.V. zum nostalgischen Ausflug in die Frühzeit der Spielhallen, während Nachwuchsregisseure sowie Kreative aus der Speedrun- und Demo-Szene ihre Werke präsentieren. Im Rahmen einer Talentbörse treffen sich Ausbildungseinrichtungen, Entwickler und Jobsuchende zum Austausch. Workshops zum Thema Medienkompetenz und eine Aftershow-Party mit dem "Best Electronica Act 2008" aus England "Youlovehercozshesdead" runden das Angebot ab. Zu guter Letzt wird sich auch die M!-Redaktion vor Ort Euren Fragen stellen.

Agent in browserbasierter Mission

EUER BROWSER • Computerkenntnisse gehören heute zu den unerlässlichen Qualifikationen im Berufsleben – trotzdem ist im Umgang mit PC und Internet nicht jedermann fit. Die von Bill Gates ins Leben gerufene Initiative IT-Fitness versucht das zu ändern: "Agent Attack IT" heißt das browserbasierte Serious-Game, das Basiskenntnisse bei alltäglichen Computer-Problemen zu vermitteln versucht. Beweist als junger Agent in Ausbildung, dass Ihr Euch unter Java beispielsweise nicht eine indonesische Insel vorstellt. Oder helft der netten Rezeptionistin – ihr Monitor bleibt schwarz und sie weiß nicht warum. Wer selber keine Lösung parat hat, der ruft seine virtuellen Ausbilder zu Hilfe. Neben dem Lernzuwachs schafft das Browsergame auch greifbaren Anreiz: Jede richtige Antwort im Spiel beschert Euch Punkte, die Ihr auf einem Konto sammelt. Die besten Punktesammler gewinnen unter seriocity.agent-attack-it.de bis Ende März zahlreiche Laptops und Webcams.



Hier startet Eure IT-Karriere: Wenn Ihr der Rezeptionistin in der Bildmitte weiterhelft, öffnet sich der Aufzug links zu einem weiteren Level im Bürokomplex.

TERMINKALENDER MÄRZ BIS MAI

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
06.03.	Serious Games Conference	Hannover	Tagung und Forum zum Thema Serious Games	www.seriousgames-conference.de
07.- 08.03.	Olymptronica	Frankfurt	E-Sport- und Videospiel-Festival (siehe Meldung oben)	www.olymptronica.de
31.03.	Deutscher Computerspielpreis	München	Preisverleihung	www.biu-online.de
10.- 13.04.	Breakpoint 2009	Bingen	Demoszene-Treffen	breakpoint.untergrund.net
09.05.	4. Retro-Börse	Bochum	Sammlerbörse für klassische Videospiele (11 bis 16 Uhr)	www.retroboerse.de

Need for Speed: Shift

System: PS3 / 360
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 2009

Richtungswechsel im Raseruniversum: "Need for Speed" kommt dieses Jahr in gleich drei Varianten für verschiedene Systeme. Am reizvollsten wird "Shift" für PS3 und Xbox 360. Das alte Arcade-Konzept hat ausgedient, jetzt ist Anspruch Trumpf. Die zuständigen Entwickler von Slightly Mad Games machten sich einen Namen auf dem PC u.a. mit der Simulation "GTR 2" – fette Optik und Realismus sollen auch "Shift" voranbringen.

Dead Rising 2

System: PS3 / 360
Hersteller: Capcom
Termin: 2009

Capcom weitet seinen blutrünstigen Zombiespielplatz aus – in Teil 2 pflügt Ihr mit der Motocross-Maschine durch ein von Untoten bevölkertes Casino. Die Oberaufsicht über das Projekt hat "Mega Man"-Papa Keiji Inafune, Den Löwenanteil der Arbeit lagert Capcom an das kanadische Studio Blue Castle Games aus. Deren Aushängeschild war bislang der gelungene Baseball-Titel "The Bigs".



Call of Juarez: Bound in Blood

System: PS3 / 360
Hersteller: Ubisoft
Termin: 2. Quartal

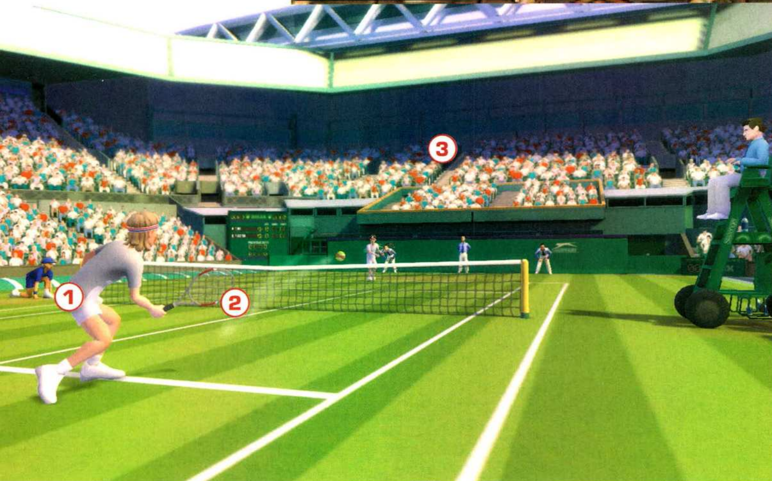
Bereits der Vorgänger hat uns gefallen (75% Spielspaß), jetzt will "Bound in Blood" die Western-Messlatte höher legen. Ballert Euch mit aufrüstbaren Schießeisen durch Geisterstädte und Aztekenruinen oder übernehmt im Mehrspieler-Modus die Rolle der Banditen. Im Interview verriet uns Pawel Kopinski vom polnischen Entwickler Techland, dass Ihr auch mit Bogen, Wurfmessern oder Dynamit hantieren dürft. Vor jeder Mission dürft Ihr zudem auswählen, mit welchem der spielbaren Brüder Ihr auszieht – unterschiedliche Routen und Blickwinkel auf die Action sind die Folge; im Koop-Modus dürft Ihr aber nicht ran.

Mytran Wars

System: PSP
Hersteller: Deep Silver
Termin: März

1. Endlich mal wieder ein Rundenstrategie-Titel für Sonys Kleinsten: Zieht und positioniert schwer bewaffnete Kampf-Mechs taktisch klug auf dem Spielfeld – leider spielt es sich noch träge.
2. Ganz wie in klassischen "Front Mission"-Episoden beharkt Ihr Gegner mit Spezialattacken und kritischen Treffern oder Ihr nutzt die Chance zum sofortigen Gegenangriff.
3. 30 Missionen führen Euch durch farbenfrohe 3D-Szenarien, deren Geländeeigenschaften Ihr geschickt ausnutzt.





Grand Slam Tennis

System: Wii
Hersteller: Electronic Arts
Termin: Juni

1. Typisch EA: Der kanadische Konzern greift ins Portemonnaie und holt zahllose Originalspieler an Bord – von alt (u.a. Borg & Becker) bis neu (u.a. Federer & Roddick).
2. Die Steuerung mittels Remote soll Gelegenheitsspieler einladen, wird aber mehr Tiefgang bieten als Tennis bei "Wii Sports". Je nachdem, wie Ihr den Controller haltet, entstehen Slices oder Top-Spin-Schläge. Wer zugleich A oder B drückt, variiert mit Stops und Lobs.
3. Grand Slams und Stadien inklusive – Ihr tretet u.a. auf dem heiligen Rasen von Wimbledon an.

MASTER SYSTEM

Erschienen: 1985 (als Mark III in Japan), 1986 (in Deutschland)
Startpreis: ca. 300 DM
Hersteller: Sega
Verkaufte Geräte: ca. 10 Millionen
Spiele: ca. 300

Technik: Als direkter Konkurrent des NES greift auch das Master System auf einen 8-Bit-Hauptprozessor zurück. Während Nintendo jedoch auf einen 6502-Verwandten setzt, nutzt Sega den beliebten Z80-Chip, der u.a. in den MSX-Computern zum Einsatz kommt. Die Auflösung ist mit 256 x 192 Pixeln typisch für die späten 80er-Jahre-Konsolen. Auf der Habenseite des Master System stehen der schnellere Prozessor sowie hübschere Farben, das NES punktet mit dem besseren Sound. Flackernde Sprites gehören bei beiden 8-Bit-Systemen zur Normalität, letztendlich hatte das NES jedoch die technisch ausgereifteren Spiele – was auch damit zusammenhängt, dass die führenden japanischen Entwickler ausschließlich das NES unterstützten und das Master System selten an seine technischen Limits gebracht wurde.

Marktbedeutung: Sowohl im Heimatland Japan als auch in den USA kämpfte das Master System vergebens gegen die Übermacht des NES – Nintendo dominierte nach Belieben. Anders in Europa: Insbesondere in England blieb Sega in der Spielergunst jahrelang vor dem NES. Entsprechend war die Auswahl an Spielen in Europa deutlich vielfältiger als in Japan und den USA. Besonders stark verbreitete sich das Master System übrigens in Brasilien; der inländische Vertrieb Tec Toy sorgte nicht nur für die Marktführerschaft, sondern veröffentlichte noch neue Spiele, als das Master System im Rest der Welt schon von Mega Drive & Co. abgelöst war.

Spiele: Trotz des Erfolges in Europa ist die Zahl der Master-System-Spiele nicht mit der Flut an NES-Modulen vergleichbar. Immerhin sorgt die rege Unterstützung durch Fremdanbieter auf dem alten Kontinent dafür, dass bei uns deutlich mehr Titel erscheinen als in Japan und den USA – das kommt nicht alle Tage vor. Gut die Hälfte der Spiele ist jedoch mäßig bis mies; nur wenige Highlights bleiben Gamern bis heute in Erinnerung. Insgesamt ist das Spieleangebot quantitativ und qualitativ weit schlechter als beim NES. Auch die 3D-Module faszinieren eher aus technischer denn spielerischer Sicht.

Sammelsurium: Das Master System ist eine dankbare Konsole für den Einstieg ins Sammlerhobby. Die meisten Spiele sind problemlos und vor allem günstig zu bekommen – mit 5 Euro pro Spiel seid Ihr dabei. Da Sega als Verpackung Plastikboxen gewählt hat, ist der optische Zustand meist deutlich besser als bei den Karton-umhüllten NES-Spielen. Nur ganz wenige Titel sind selten (und damit teuer) – u.a. „Buggy Run" und „Masters of Combat". Auch die Brasilien-exklusiven Titel von Tec Toy kosten gelegentlich über 50 Euro. Originalverpackte Konsolen und Sega-eigene Peripherie wie die 3D-Brille sind mit 50 Euro aufwärts ebenfalls keine Schnäppchen mehr. Bis auf Japan sind die Spiele weltweit kompatibel.

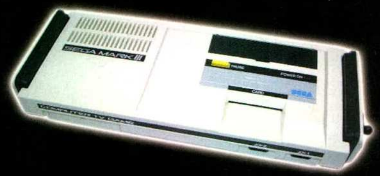




Der programmierte Wahnsinn: Anno 1986 ein durchaus pfiffiger Werbeslogan, heute rückt er aufgrund vieler dilettantisch entwickelter Spiele in ein anderes Licht.



Dem Master System II fehlt der RGB-Videoausgang sowie der Slot für die Sega Cards – hier passen nur ausgewachsene Module rein.



In Japan kam Segas 8-Bit-Konsole zunächst als Mark III auf den Markt; später mutierte es auch in Fernost optisch und namentlich zum Master System.

Serien!

Fortsetzungen, die das Master System geprägt haben.







Alex Kidd hat eine wechselvolle Geschichte hinter sich: Prächtig gestartet in dem Action-Adventure "Alex Kidd in Miracle World", folgten die öden "Lost Stars"- und "High-Tech-World"-Episoden. Mehr Spaß bereitete sein Ausflug in die "Shinobi World". "Alex Kidd in BMX Trial" wiederum gab's nur in Japan und ist ausschließlich mit Paddle Controller spielbar.





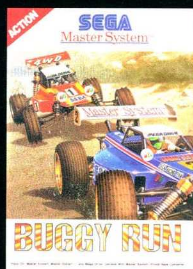

Vom Jump'n'Run zum Action-Rollenspiel: "Wonder Boy" glänzt mit vier erstklassigen Auftritten – allen voran im Abenteuer "The Dragon's Trap" (drittes Bild von oben).



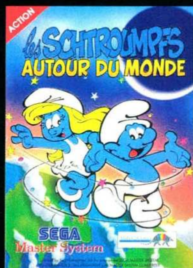


Schade, dass es heute kaum noch farbenfrohe Shoot'em-Ups gibt: "Fantasy Zone 1 & 2" sind freundlich und pfiffig, nur der die Pac-Man-Hommage "The Maze" langweilt.

Sammeln!



2D-Autorennen aus der Vogelperspektive – ähnlich "Micro Machines".



Kostet um die 300 Euro und gab's nur in Frankreich: "Les Schtroumpfs autour du Monde" von Infogrames.



Specials!



Street Fighter II (Tec Toy)



Sonic Blast (Tec Toy)



Legend of Illusion (Tec Toy)

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Superman (Virgin)



Pit Fighter (Domark)



Alf (Sega)

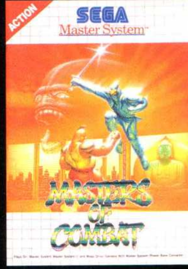
Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Das letzte Spiel von U.S. Gold – nicht gut, aber selten.



Spider-Man kämpft gegen Dr. Octopus und seine Sechsergang.



Das Prügelspiel ist vor allem in England noch zu finden.



Die seltene 3D-Brille fand nur an das erste Master System Anschluss.



Kaum Spielspaß: Nur wenige Spiele unterstützen die Lichtpistole.



Selten, aber nutzlos: Spezial-Controller für Flugsimulationen.



Der Drehregler (Paddle Controller) erschien nur in Japan und wurde von wenigen Titeln genutzt (u.a. "Woody Pop" und ein "Alex Kidd"-Spiel).


Spiele für das Master System konnten via Adapter sowohl auf dem Mega Drive (Bild rechts) als auch auf dem Handheld Game Gear gezockt werden.

Spielen!

10 Spiele für das Master System, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Phantasy Star (Sega)



Golden Axe Warrior (Sega)



The New Zealand Story (Tecmagik)


Populous (Tecmagik)



Ultima IV: Quest of the Avatar (Origin)

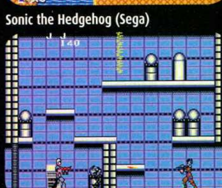


Land of Illusion (Sega)



Sonic the Hedgehog (Sega)


R-Type (Sega)



Zillion (Sega)


Asterix and the Great Rescue (Sega)

Brasilien-exklusive Master-System-Spiele von Tec Toy.



Baku Baku (Tec Toy)


Ren & Stimpy (Quest for the Shaven Yak) (Tec Toy)



Strider 2 (U.S. Gold)



Cyber Shinobi (Sega)

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	MÄRZ			
	Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	10.3.
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12.3.
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	12.3.
	Secret Service	Activision	Action	12.3.
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
	Persona 4	Square Enix	Rollenspiel	13.3.
	Monsters vs. Aliens	Activision	Action	26.3.
	SingStar Queen	Sony	Musikspiel	
	JUNI			
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	25.9.
	3. QUARTAL			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	WEITERE 2009			
	Indiana Jones and the Staff of Kings	LucasArts	Action-Adventure	
	Rock Band 2	Electronic Arts	Musikspiel	

PLAYSTATION 3

	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	MÄRZ			
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	6.3.
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
S. 44	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Eat Lead	D3	Action	20.3.
	Wheelman	Midway	Action	20.3.
	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Strategie	26.3.
	Monsters vs. Aliens	Activision	Action	26.3.
	Dynasty Warriors: Gundam 2	Namco-Bandai	Action	27.3.
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	27.3.
S. 78	Afro Samurai	Atari	Action	
	Socom: Confrontation	Sony	Ego-Shooter	
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	
	APRIL			
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	3.4.
	Fritz	Deep Silver	Denken	9.4.
	Der Pate 2	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	SuperCar Challenge	System 3	Rennspiel	
	MAI			
	Bionic Commando	Capcom	Action	
	Fuel	Codemasters	Rennspiel	
	Terminator Salvation	Warner	Action	
	Virtua Tennis 2009	Sega	Sportspiel	
	JUNI			
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	2. QUARTAL			
S. 21	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Action	
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	
	Damnation	Codemasters	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	3. QUARTAL			
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
S. 36	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari	Action	
	4. QUARTAL			
S. 20	Need for Speed Shift	Electronic Arts	Rennspiel	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	WEITERE 2009			
	Agency, The	Sony	Action	
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	
	Bayonetta	Sega	Action	
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
S. 8	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	
	DC Universe Online	Sony	Action	
S. 20	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Ferrari Racing Legends	Electronic Arts	Rennspiel	
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
S. 32	God of War III	Sony	Action	
	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	inFamous	Sony	Action	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	nicht bekannt	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	MAG	Sony	Action	
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Ego-Shooter	
	Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	
	Prototype	Activision	Action	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	
	Rock Band 2	Electronic Arts	Musikspiel	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Star Trek Online	Atari	Simulation	
	Stormrise	Sega	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	
	Uncharted 2: Among Thieves	Sony	Action-Adventure	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wanted	Warner	Action	
	Wet	Sierra	Action	
	White Knight Chronicles	Sony	Rollenspiel	
	World in Conflict: Soviet Assault	Ubisoft	Strategie	
	2010			
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	

XBOX 360

	Spiel	Hersteller	Genre	Termin
	MÄRZ			
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	6.3.
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	12.3.
	Secret Service	Activision	Action	12.3.
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
	Velvet Assassin	cdv	Action	12.3.
S. 44	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Eat Lead	D3	Action	20.3.
	Ninja Blade	Microsoft	Action	20.3.
	Wheelman	Midway	Action	20.3.
	Monsters vs. Aliens	Activision	Action	26.3.
	Dynasty Warriors: Gundam 2	Namco-Bandai	Action	27.3.
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	27.3.
	Huxley	Webzen	Action	
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	
	APRIL			
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	3.4.
	Battlestations: Pacific	Eidos	Strategie	
	Der Pate 2	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	MAI			
	Bionic Commando	Capcom	Action	
	Fuel	Codemasters	Rennspiel	
	Terminator Salvation	Warner	Action	
	Virtua Tennis 2009	Sega	Sportspiel	
	JUNI			
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	Divinity 2 - Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	
	2. QUARTAL			
S. 21	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Action	
	Champions Online	Take 2	Action	
	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	
	Damnation	Codemasters	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Venetica	dtp	Rollenspiel	
	3. QUARTAL			
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
S. 36	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari	Action	
	4. QUARTAL			
S. 20	Need for Speed Shift	Electronic Arts	Rennspiel	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	WEITERE 2009			
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	
	Bayonetta	Sega	Action	
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
S. 8	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	
S. 20	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
	Forza MotorSport 3	Microsoft	Rennspiel	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	nicht bekannt	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Ego-Shooter	
	Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	
	Prototype	Activision	Action	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2



PS3 Mehr Waffen, mehr Fahrzeuge: Die Fortsetzung zu "Battlefield: Bad Company" kommt erst 2010 für PS3 und Xbox 360.

RED DEAD REDEMPTION



360 Virtuellen Pistolenhelden eröffnet sich in Rockstars Wildwest-Epos eine riesige Prärie-Welt – ab Herbst für PS3 und Xbox 360.

INDIANA JONES AND THE...



Wii ...Staff of Kings": Böse Zungen behaupten, das Beste an dem 2009 erscheinenden Action-Adventure sei der beiliegende Adventureklassiker "Fate of Atlantis".

	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	
	Star Trek Online	Atari	Simulation	
	Stormrise	Sega	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat'em-Up	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wanted	Warner	Action	
	Wet	Sierra	Action	
	World in Conflict: Soviet Assault	Ubisoft	Strategie	
	2010			
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Mass Effect 2	Electronic Arts	Rollenspiel	
	Wii			
	MÄRZ			
	All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	6.3.
	Mario Power Tennis	Nintendo	Sportspiel	6.3.
	Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	10.3.
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12.3.
	MySims Party	Electronic Arts	Simulation	12.3.
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action	12.3.
	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
	Affenzirkus	Activision	Geschicklichkeit	19.3.
S. 50	Castlevania Judgment	Konami	Action-Adventure	19.3.
	Nerf N-Strike	Electronic Arts	Action	19.3.
	Piraten: Die Jagd nach Blackbeards Schatz	Activision	Action	19.3.
	Pitfall: Das große Abenteuer	Activision	Geschicklichkeit	19.3.
	World Championship Sports	Activision	Sportspiel	19.3.
	Monsters vs. Aliens	Activision	Action	26.3.
	Baphomets Fluch: The Director's Cut	Ubisoft	Adventure	27.3.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	27.3.
	Zauberkarrusell, Das	Deep Silver	Denken	27.3
S. 79	Job Island	Konami	Spielesammlung	
S. 74	Mad World	Sega	Action	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
S. 82	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	
	Sonic and the Black Knight	Sega	Action-Adventure	
	Grey's Anatomy: The Video Game	Ubisoft	Adventure	
	Hard Working People	Konami	Action	
	Musiic Party: Rock the House	dtp	Musikspiel	
	Onechanbara: Bikini Zombie Slayers	D3	Action	
	Pipemania	Empire	Denken	
	Sam & Max: Season One	Jowood	Adventure	
	APRIL			
	Tenchu 4	Ubisoft	Action-Adventure	2.4.
	Jillian Michaels Fitness Ultimatum 2009	Deep Silver	Geschicklichkeit	3.4.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	3.4.
	Fritz	Deep Silver	Denken	9.4.
	Marbles! Balance Challenge	Konami	Geschicklichkeit	30.4.
	Mein Fitness-Coach - Gut in Form	Ubisoft	Sportspiel	
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	MAI			
	Boom Blox Smash Party	Electronic Arts	Geschicklichkeit	21.5.
	EA Sports Active	Electronic Arts	Sportspiel	21.5.
	Runaway: The Dream of the Turtle	Focus	Adventure	29.5.
	JUNI			
	MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	18.6.
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	2. QUARTAL			
	Beach Fun: Summer Challenge	RTL	Sportspiel	
	Böse Nachbarn	Jowood	Simulation	
	Conduit, The	Sega	Ego-Shooter	
	Let's Tap	Sega	Geschicklichkeit	
	Ready to Rumble 2: Revolution	Atari	Sportspiel	
	We Paint!	Tivola	Simulation	
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	25.9.
	3. QUARTAL			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	4. QUARTAL			
	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	
	Need for Speed Nitro	Electronic Arts	Rennspiel	
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up	Ubisoft	Action	
	WEITERE 2009			
	Anno: Erschaffe eine neue Welt	Ubisoft	Strategie	
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Cursed Mountain	Deep Silver	Action-Adventure	
	Geheimakte 2: Puritas Cordis	Deep Silver	Adventure	
	Indiana Jones and the Staff of Kings	LucasArts	Action-Adventure	
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Monster Hunter Tri	Capcom	Action-RPG	
	Overlord Dark Legend	Codemasters	Action-Adventure	
	Rock Band 2	Electronic Arts	Musikspiel	
	Sam & Max: Season Two	Atari	Adventure	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	Spore Hero	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	
	PSP			
	MÄRZ			
	Patapon 2	Sony	Strategie	11.3.
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12.3.
	Military History Commander: Europe at War	Slitherine	Strategie	27.3.
	Resistance: Retribution	Sony	Action	27.3.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	27.3.
S. 21	Mytran Wars	Deep Silver	Strategie	
	N+	Atari	Jump'n'Run	
	Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Pferdeflüsterin	Ubisoft	Simulation	
	APRIL			
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	3.4.
	2. QUARTAL			
	Monster Hunter Freedom Unite	Capcom	Action-RPG	
	Phantasy Star Portable	Sega	Rollenspiel	
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	25.9.
	3. QUARTAL			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	4. QUARTAL			
	Need for Speed Shift	Electronic Arts	Rennspiel	
	WEITERE 2009			
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Dynasty Warriors: Strikeforce	Namco-Bandai	Action	
	Indiana Jones and Staff of the Kings	LucasArts	Action-Adventure	
	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	
	DS			
	MÄRZ			
	Littlest Pet Shop: Frühling	Electronic Arts	Simulation	5.3.
	All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	6.3.
	Naruto Ninja Destiny 2	Nintendo	Action	6.3.
	SpongeBob Schwammkopf - Küchenchef	THQ	Simulation	6.3.
	Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	10.3.
	Denk-Spiele für Dummies	Electronic Arts	Denken	12.3.
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12.3.
	MySims Party	Electronic Arts	Simulation	12.3.
	Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	THQ	Geschicklichkeit	13.3.
	Bleach Dark Soul	Sega	Action	13.3.
	EA Sports Football Academy	Electronic Arts	Sportspiel	19.3.
	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take 2	Action	20.3.
	Mein Mode Studio in Paris	Ubisoft	Simulation	26.3.
	Monsters vs. Aliens	Activision	Action	26.3.
	Baphomets Fluch: The Director's Cut	Ubisoft	Adventure	27.3.
	Blue Dragon Plus	Ignition	Rollenspiel	27.3.
	Langenscheidt VokabelStar Englisch	Deep Silver	Denken	27.3.
	Military History Commander: Europe at War	Slitherine	Strategie	27.3.
	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	27.3.
	Sheepworld Mahjongg	Deep Silver	Denken	27.3.
	Tennis Masters	System 3	Sportspiel	27.3.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	27.3.
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	30.3.
	Apassionata - Die Galanacht der Pferde	RTL	Simulation	
	Bärenbabys DS	RTL	Simulation	
	Bella Sara	Codemasters	Simulation	
	Die Gilde DS	RTL	Strategie	
	Enchanted Folk and the School of Wizardry	Konami	Adventure	
	Football Academy	Electronic Arts	Sportspiel	
	Grey's Anatomy: The Video Game	Ubisoft	Adventure	
	King of Fighters Collection: The Orochi Saga	Ignition	Beat'em-Up	
	Petz: Meine Affen-Familie	Ubisoft	Simulation	
	Petz: Meine Hunde-Familie	Ubisoft	Simulation	
	Petz: Meine Katzen-Familie	Ubisoft	Simulation	
	Sophies Freunde: Fashion Show	Ubisoft	Simulation	
	Sophies Freunde: Filmstar	Ubisoft	Simulation	
	Sophies Freunde: Primaballerina	Ubisoft	Simulation	
S. 80	Suikoden Tierkreis	Konami	Rollenspiel	
	THINK Sinnes Trainer	dtp	Denken	
	Tim Power Fußballprofi	Ubisoft	Sportspiel	
	Ultimate Band	Disney	Musikspiel	
	APRIL			
	Disgaea	Square Enix	Rollenspiel	3.4.
	The Great Giana Sisters	dtp	Jump'n'Run	3.4.
	Fritz	Deep Silver	Denken	9.4.
	Meine tolle Küche	Ubisoft	Simulation	16.4.
	Blast Works	Eidos	Denken	
	N+	Atari	Jump'n'Run	
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
	MAI			
	Pokémon Platin	Nintendo	Simulation	22.5.
	Sherlock Holmes	Focus	Adventure	29.5.
	JUNI			
	MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	18.6.
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	Meine Haustierfarm	Empire	Simulation	26.6.
	2. QUARTAL			
	Böse Nachbarn	Jowood	Simulation	
	Catan	cdv	Strategie	
	Celtis	cdv	Strategie	
	Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod	cdv	Denken	
	Die drei ??? - Das verfluchte Schloss	cdv	Adventure	
	Jagged Alliance	Empire	Strategie	
	Laufrhythmus DS: Bring Bewegung in Dein Leben!	Nintendo	Sportspiel	
	Willi wills wissen: Notruf - Retter im Einsatz	cdv	Denken	
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	25.9.
	SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	31.10.
	3. QUARTAL			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	4. QUARTAL			
	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	
	Need for Speed Nitro	Electronic Arts	Rennspiel	
	Phantasy Star Zero	Sega	Rollenspiel	
	WEITERE 2009			
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	De Blob	THQ	Denken	
	Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
	Geheimakte 2: Puritas Cordis	Deep Silver	Adventure	
	Indiana Jones and Staff of the Kings	LucasArts	Action-Adventure	
	Infinite Space	Sega	Action	
	Journey to the Center of the Earth 3D	THQ	Action-Adventure	
	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	Geschicklichkeit	
	Overlord Minions	Codemasters	Action-Adventure	
	Rhythm Heaven	Nintendo	Musikspiel	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	Spore Hero Arena	Electronic Arts	Action	

TEKKEN 6



360 Neue Screenshots machen "Tekken"-Fans nur noch ungeduldiger auf den im Herbst erscheinenden sechsten Teil für Xbox 360 und PS3.

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES



PS3 Der Nachfolger von Sonys PS3-Action-Abenteuer bietet Ende des Jahres neben Schleichelementen auch verbesserte Klettereinlagen.

GEHEIMAKTE 2: PURITAS CORDIS



Wii Bereits seit letztem Sommer für PC erhältlich, öffnen Adventure-Fans noch in diesem Jahr eine neue "Geheimakte" für Wii und DS.

DRAGON AGE: ORIGINS

Blutbespritzte Elfenohren und epochaler Weltschmerz charakterisieren die nächste Evolutionsstufe der Bioware-RPGs.

Rollenspiel-Fans stoßen freudig ins Horn: Die "Mass Effect"-Macher Bioware bestätigten offiziell die Entwicklung ihres Fantasy-Epos "Dragon Age: Origins" für PS3 und Xbox 360. Zwar konzentriere sich das Entwickler-Team derzeit auf die Fertigstellung der PC-Version, so Bioware-Geschäftsführer Ray Muzyka beim Probespiel-Event in München, die Konsolenfassungen seien aber im Zeitplan und sollen noch in diesem Jahr erscheinen. Grund genug, den geistigen Erben von Biowares kultigem RPG-Einstand "Baldur's Gate" (siehe Kasten) einer detaillierten Betrachtung zu unterziehen. Mit "Baldur's Gate" hat "Dragon Age: Origins" bei näherem Hinsehen nicht mehr viel gemein. Neben dem Wechsel vom "Forgotten Realms"-Universum zur eigenen Welt Ferelden verspricht Biowares Rückkehr ins Pseudo-Mittelalter vor allem spielmechanisch zukunftsweisende Designideen.

Zukunft der Vergangenheit

Trotzdem werden alte Haudegen sich sofort heimisch fühlen, können doch die Kamera auf Wunsch in den traditionellen isometrischen Blickwinkel geschwenkt und die Party per Mausklick dirigiert werden. Genauso gut lässt sich ein Charakter aber auch per Tastendruck aus der Schulterperspektive kontrollieren. Vielfältig zeigt sich mit dem Kampfmodus auch das spielmechanische Kernstück des laut Ray Muzyka bislang ambitioniertesten Bioware-RPGs. Traditionalisten können die Gefechte noch immer jederzeit pausieren und einzelne Partymitglieder direkt befehligen. Einfache Tastenkürzel sowie das direkte Anklicken von Charakterporträts und Symbolen auf einer frei belegbaren Leiste für Kampftalente und Magie funktionieren am PC ta-

PC Hat hier einer Kankra gesagt? Arachniden gehören eben in jeden guten Dungeon!



PC Brandgefährlich: Brennbare Elemente wie beschwörbare Ölflächen machen magisches Feuer zum Taktikelement. Ein Magier mit Eiszauber wäre jetzt praktisch.

dellos und werden, das verspricht Dr. Muzyka, genauso gut mit Konsolenpads anwählbar sein wie bei "KOTOR". Freunde der handfesten Konfrontation suchen sich lieber einen Charakter aus und kreuzen per vielseitig verwendbarem Interface in Echtzeit die Klingen. Bei dieser Spielweise übernimmt die KI die übrigen Partymitglieder, die Ihr dank detaillierter Taktik-Einstellungen z.B. auf bestimmte Gegnertypen oder Distanzen ausrichtet.

Gleich eine ganze Evolutionsstufe besser als in den früheren Bioware-Titeln soll die Interaktion des Spielers mit seinen Partykameraden werden. Die Karma-Anzeige der früheren Titel, die sämtliche ethischen Entscheidungen des Spielers in eine Gesamtwertung umrechnete, wich dem nuancenreicheren 'Party-Approval-System'. Je voller der Zustimmungs-Balken eines Partymitgliedes, umso mehr ist die Person Eurem Spielercharakter zugetan. Wie in der "Baldur's Gate"-Reihe reagieren Eure Mitstreiter weiterhin auf bestimmte Entscheidungen, die im Plot vorbestimmt sind. Sie achten nun aber genau darauf, ob sie nach Kämpfen einen fairen Anteil an der Beute erhalten. Auch freuen sie sich über ein gutes Gespräch oder lassen sich durch Geschenke milde stimmen.

> Die Entscheidung zwischen Gut und Böse wird Euch viel schwerer fallen.

Bittet man Ray Muzyka, die Atmosphäre von "Dragon Age" zu beschreiben, benutzt er gerne den Begriff 'Dark Heroic Fantasy'. Das bezieht sich in erster Linie auf die Story, in der Euer Held zum 'grauen Wächter' von Ferelden berufen wird, um sich den von Erzdämonen befehligten Horden der »

DIE RETTUNG DER ROLLENSPIELE



PC Streng isometrisch, kleinteilig und textlastig: "Baldur's Gate" ist trotzdem noch heute spielenswert.

Manche PC-Magazine priesen das erste "Baldur's Gate" bei seiner Veröffentlichung 1998 als die Rettung des Rollenspiel-Genres. Denkt man sich einmal die damals erschienenen Konsolen-Schmuckstücke aus Japan weg, kann man diese Sichtweise durchaus vertreten, zumal das Sub-Genre der Videospielumsetzungen von "Advanced Dungeons & Dragons"-Szenarien zu diesem Zeitpunkt ziemlich tot war. Die Heldenreise des Spielercharakters aus der Feste 'Kerzenburg' über Gnoll-Festungen bis in die vor Intrigen summende Metropole 'Baldurs Tor' bot bereits viele Schlüsselelemente späterer Bioware-Titel wie das pausierbare Kampfsystem, eigensinnige NSCs und für damalige Verhältnisse hochdetaillierte, isometrische Schauplätze auf Basis der Infinity-Engine. Mit dem Add-on "Legenden der Schwertküste", dem Sequel "Schatten von Amn" und dessen Add-on "Thron des Bhaal" entwarf Bioware über vier Jahre ein Mega-Epos. Die beiden Teile des Konsolen-Ablegers "Baldur's Gate: Dark Alliance" wurden übrigens nicht von Bioware entwickelt und sind lediglich im selben Universum angesiedelt.





PC Je nach Gusto beobachtet Ihr das Schlachtfeld in isometrischer Übersicht à la "Baldur's Gate" oder blickt Euren Kämpfern über die Schulter.

"FÜR UNS SIND DIE SPIELE WIE PATIENTEN!"

M! Games im Gespräch mit Bioware-Mitbegründer, Geschäftsführer und Sonic-Fan Dr. Ray Muzyka.

M!: Ist Dein medizinischer Hintergrund eigentlich ein Vorteil gegenüber anderen Spielemachern?

Ray: Wir versuchen unsere Angestellten und unsere Kunden mit Respekt zu behandeln. So ähnlich wie beim Verhältnis zwischen Arzt und Patienten. Für uns sind die Spiele wie Patienten! Wir lassen unsere Games erst zu unseren Kunden nach Hause, wenn wir hundertprozentig sicher sind, dass es die besten sind, die wir machen können. Ein Arzt muss außerdem viele Aufgaben gleichzeitig bewältigen können. Ich war z.B. Notarzt und betreute medizinische Notfälle in den Kleinstädten meines Einsatzbereiches. Manchmal ist man da der einzige Doktor in hundert Meilen und man sieht alles mögliche krasse Zeug. Herzinfarkte, Schlaganfälle, irgendwelche Krankheiten usw. Da lernt man ein Team wirklich wertzuschätzen. Krankenschwestern, Ärzte, Sanitäter – man will sicherstellen, dass alle zusammenarbeiten können; Kommunikation ist sehr wichtig. Dasselbe gilt auch für die Entwicklung von Videospielen. Die Teams bei Bioware sind die wirklichen Helden. Es ist uns wichtig, dass wir ihnen immer dieses Gefühl geben.

Haben sich seit der Zusammenarbeit mit Electronic Arts Änderungen an der Art und Weise ergeben, wie Bioware an einem Spiel arbeitet?

Es hat sich ziemlich wenig an der Art und Weise geändert, in der wir als Studio arbeiten. Die frühere Führungsebene von Bioware-Pandemic stellt nun eben die CEOs bei EA. Wir arbeiten also immer noch für die gleichen Leute, unsere Vision ist es immer noch, die besten erzählenden Spiele zu entwickeln, emotionale Anteilnahme zu erzielen und unser aktuelles Spiel besser als das letzte zu machen.

Bist Du zufrieden mit "Sonic Chronicles" und wird es eine Fortsetzung geben?

Wir sind sehr zufrieden mit "Sonic Chronicles", das war mal etwas anderes für Bioware. Ich bin selbst großer Sonic-Fan. Auch die Story hat mir Spaß gemacht, sie war für jüngere Spieler ausgelegt, aber auch witzig für ältere. Ich denke, wir werden in Zukunft auch verstärkt solche kleinen, lustigen Spiele entwickeln.

Welches "Sonic"-Spiel magst Du am liebsten?

Die ersten beiden "Sonic"-Teile für Mega Drive. Ich bin in mancher Hinsicht ein Retro-Zocker und habe zu Hause neben den aktuellen Konsolen noch immer mein von Yuji Naka signiertes Mega Drive angeschlossen.



Dr. Muzyka im grimmigen Kreis seiner Leibgarde. Als Notarzt fürchtet er keine scharfen Klingen.

'Deadspawn' entgegenzustellen. Das 'düstere Heldentum' beschreibt aber ebenfalls eine Hinwendung zu einer neuen, erwachseneren Philosophie. Klare Unterscheidungen von guten und bösen Taten werden Euch ungleich schwerer fallen als noch in "Mass Effect". In einer Beispielmission erkundet unsere Truppe auf Wunsch eines Magiers einen Werwolfbau, nur um von einer bis auf die grüne Haut nackten Nymphe zu erfahren, dass eben dieser Auftraggeber Schuld an der Lykanthropie der Bestien hat. Egal, ob Ihr Euch nun auf die Seite der Graupelze schlagt oder sie dennoch beseitigt – die Gesichter Eurer Party werden sich allemal rot vom Blut der Schuldigen und Unschuldigen färben.

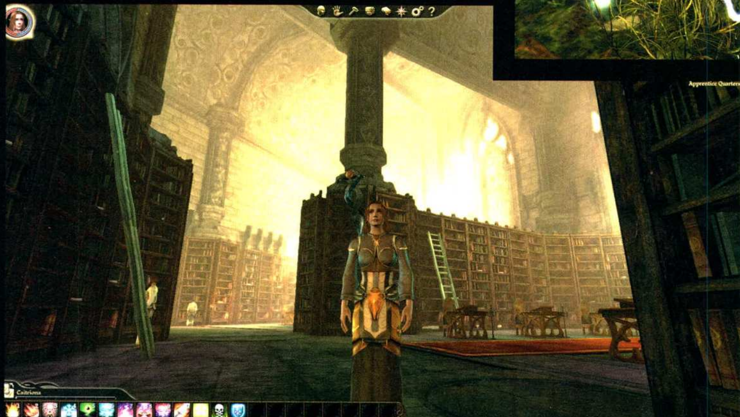
Teils recht deprimierend sind auch die sechs titelgebenden Ursprungsgeschichten, die in den ersten Spielstunden definieren, wie Euer Held die Welt wahrnimmt und wie er von dieser gesehen wird.

Sechs Wege ins Abenteuer

Sichtlich begeistert erzählt Ray z.B. von den Dalish Elfen, die vor langer Zeit von den Menschen versklavt wurden und sich nun entweder als Stadtbürger zweiter Klasse mit Gaunereien durchschlagen oder als verbitterte Waldläufer durch die Wildnis streunen. Aus Staubstadt bricht Euer Held auf, um der hierarchischen Gesellschaft seiner Zwergenheimat zu entkommen, in der Gesichtstätowierungen seine niedere Kastenzugehörigkeit anzeigen. Oder Ihr lasst Euch auf das politische Ränkespiel der zwergischen Monarchie ein und wählt den Pfad des von Intrigen bedrohten Thronfolgers. Die menschliche Rasse bietet Euch schließlich einen von Dämonen in Versuchung geführten Ordensmagier oder einen adligen Krieger, der zwischen der Loyalität zu seinen Untergebenen und seinen diplomatischen Aufgaben bei Hofe hin und her gerissen wird. In Sachen Wiederspielwert und NPC-Interaktion dürft Ihr also Großes erwarten. Ob Biowares Firmenstandard, die besten interaktiven Geschichten der Branche zu erzählen, erreicht wird, klärt sich frühestens Ende 2009. *mw*



PC Formwandlerin Morrigan gilt als Maskottchen von "Dragon Age: Origin".



PC Das beschauliche Bibliotheksszenario trügt: Bald müsst Ihr Euch einer grausigen Prüfung unterziehen.

DRAGON AGE: ORIGINS

System	PS3 / 360
Entwickler	Bioware, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rollenspiel
Termin	4. Quartal

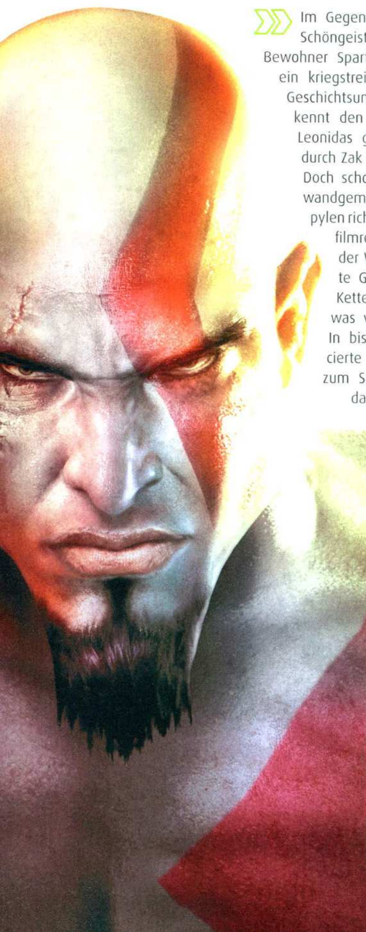
DAS GEFÄLLT UNS
- sechs unterschiedliche Anfänge
- flexible Benutzerführung
- erwachsenes Szenario

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- sieht teilweise schlechter aus als der Vorgänger "Mass Effect"

FAZIT » In Sachen Konzept und Storyfleisch zweifelsohne ein würdiger Nachfolger zum altehrwürdigen "Baldur's Gate"-Zyklus. Nun kommt es auf den optischen und spielmechanischen Feinschliff an.

GOD OF WAR III

Kratos stürmt den Olymp und legt sich mit Göttervater Zeus an – das großartige Finale der mythologischen Action-Saga!

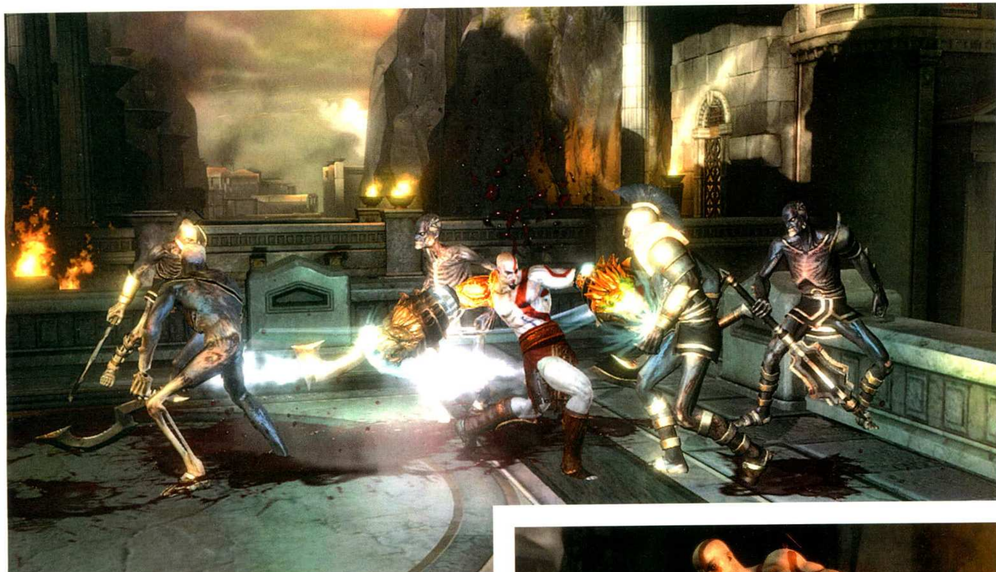


Im Gegensatz zu den philosophischen Schöngeistern in Athen waren die Bewohner Spartas im antiken Griechenland ein kriegstreiberisches Völkchen. Wer im Geschichtsunterricht nicht aufgepasst hat, kennt den Kampf des Spartanerkönigs Leonidas gegen die Perser spätestens durch Zak Snyders Kinospektakel "300". Doch schon zwei Jahre vor dem Leinwandgemetzel am Engpass der Thermopylen richtete ein anderer Spartaner ein filmreifes Blutbad an. Kratos heißt der Wüterich mit Faible für blutrote Ganzkörpertätowierungen und Kettenklingen. Ihm ist gelungen, was viele Male vorher scheiterte: In bislang drei Abenteuern avancierte der rachsüchtige Spartaner zum Sony-exklusiven Maskottchen, das eindrucksvoll zeigte, welch Rechenleistung in PS2 und PSP schlummerten. Vor atemberaubender Kulisse meuchelte sich der blasse Geist Spartas durch Horden mordlustiger Fabelwesen, stets erfüllt von unstillbarer Rachsucht. Rache an Kriegsgott Ares, der ihn dazu brachte, Frau und Tochter zu töten. Rache an Göttervater Zeus, der verhinderte, dass Kratos seine grausame Tat vergessen konnte. In seiner Not wurde der Antiheld zum Spielball der Titanen – gigantische Urwesen, die wie Kratos ein Hühnchen mit dem Olymp zu rupfen hatten. Mit einem dramatischen Cliffhanger endete "God of War II" schließlich am Fuße des Götterberges.

Hier knüpft nun Teil 3 an, der zugleich das Ende der Saga markieren soll. Einmal mehr will der gefallene Kriegsgott aus Sonys Studio in Santa Monica Kritiker Lügen strafen, die Zweifel an der Überlegenheit der PlayStation-Hardware hegen. Doch nicht nur technische Maßstäbe wollen gesetzt werden, auch spielerisch beabsichtigt das Team unter der Leitung von Stig Asmussen zu neuen Höhenflügen aufzubrechen. Das Fortsetzungscredo "größer, besser, mehr" werde hier nicht gelten, so Asmussen, der an den PS2-Vorgängern noch als Lead Environment Artist bzw. Art Director beteiligt war. Anstatt die bewährte Mixtur lediglich in ein HD-Gewand zu hüllen, soll die Hardware-Power der PS3 auch für spielerisch frische Akzente herhalten. Angesichts des großen Erfolgs der Vorgänger lastet die Verantwortung für das letzte Kapitel ebenso schwer auf Asmussens Schultern wie die Welt auf denen des Titanen Atlas, der nach dem zweiten Teil sei-



PS3 Während im Hintergrund ein Lava-Titan wütet, macht Kratos dem Zentaur den Garaus.



PS3 Gewohntes Szenario, neue Waffe: Mit den Cestus-Fäustlingen entwickelt Kratos im Kampf gegen die Skelettkrieger ungeahnte Fähigkeiten.

ne Rückkehr feiert. Kürzlich präsentierten Asmussen und sein Team der Presse einen Vorgeschmack auf das ambitionierte Werk, den wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen.

Die Größe entscheidet

Zu Beginn des Spiels erklimmt Kratos mit den Titanen unter der Führung der Erdmutter Gaia den Olymp, um Zeus den Garaus zu machen. Dabei sind die Hünen nicht nur grafisches Beiwerk, vielmehr stellen die Kreaturen von der Größe des Empire State Buildings eigene Levels dar. Ein Schelm, wer an "Shadow of the Colossus" denkt, doch im Prinzip scheint der Vergleich angebracht. Die Titanen sind so groß, dass die Höhle der Medusa aus dem zweiten Teil problemlos in Gaias Handfläche Platz fände. Auf der Erdmutter wachsen üppige Wälder, gesäumt von zerklüfteten Felsen und Höhlen, die einen bunten Strauß mythologischer Wesen beherbergen. Die Artenvielfalt in "God of War III" reicht vom einfachen Moderskelett über Wasserwesen bis hin zu taktisch anspruchsvollen Bossgegnern. Dank der PS3-Power sollen die Skelettgegner allesamt durch zufallsgeneriert individuelle Texturen und Bewaffnung glänzen.

Doch der Clou der lebendigen Spielabschnitte liegt in ihrer Beweglichkeit. Mitten im Schlachtgetümmel kippt die komplette Umgebung und Kratos rammt seine Klingen in die Wand, um Halt zu finden. Selbst in dieser misslichen Lage ist der Wüterich nicht aufzuhalten: Er greift seine Gegner und schmettert sie erbarmungslos gegen den Fels. Neuerdings beherrscht Kratos diese Fähigkeit auch während der Kämpfe am Boden.

> Mehr als 50 Skelettkämpfer begraben Kratos unter sich.

Neben den Titanen steht erneut ein Abstecher in den Tartarus auf dem Programm. Das griechische Pendant zur Hölle wird regiert von Hades, der als Bossgegner herhalten muss. Anstatt sich mit den nervigen Klingentürmen aus dem ersten Teil herumzuschlagen, reißt Kratos mit den Chaosklingen, die noch immer durch Ketten mit seinen Unterarmen verschweißt sind, halbgar aussehende Hautfetzen aus Hades' Leib. Da sie jedoch unverzüglich zu ihrem Besitzer zurückkehren, ist Köpfchen gefragt – die Lösung verraten wir natürlich nicht!

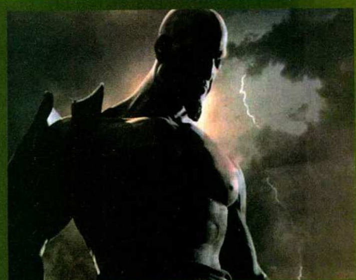


PS3 Dank neuer Griffe und Quick-Time-Events stellt selbst die Enthauptung des Sonnengottes Helios kein Problem für Kratos dar.

Doch zurück zum Olymp: In einer Stadt am Fuße des Götterberges sucht Kratos nach dem Tor der Eos, hinter dem ein geheimer Pfad zum Palast des Zeus führt. Ein Titan aus geschmolzenem Gestein kämpft unterdessen im Hintergrund gegen den Sonnengott Helios, der auf seinem goldenen Wagen durch die Lüfte braust. Von einer Höhle aus erreicht Kratos den Richtplatz einer Stadt, wo er von einer Horde Skelettkrieger empfangen wird. In den Vorgängern musstet Ihr maximal 10-15 Gegner auf einmal bewältigen, nun sind es 50 und mehr, was in Verbindung mit diversen frischen Spielelementen eine neuartige Erfahrung verspricht. Wie in den Vorgängern finden »

KRATOS – MYTHOLOGIE UND VIDEOSPIEL

Die "God of War"-Reihe strotzt vor mythologischen Bestien und Göttern, doch die Macher nehmen es dabei nicht allzu genau mit den literarischen Vorlagen. Verwandtschaftsverhältnisse und Charaktere werden freizügig aus ihrem ursprünglichen Kontext herausgenommen und neu kombiniert. Den Krieg der Titanen gegen den Olymp gibt es zwar auch in der griechischen Mythologie, doch dort war Kratos kein rachsüchtiger Krieger. Vielmehr verdiente der Sohn des Pallas und der Styx als Gott der Macht sein täglich Ambrosia. Als Diener des Hephaistos, dem Gott des Feuers, stand Kratos mit seinen Geschwistern Zelos, Bia und Nike dem obersten Gott Zeus in seinem Kampf gegen die Titanen bei. Noch heute spüren wir Kratos' Einfluss im Begriff "Demokratie", der sich aus "demos" (Volk) und "kratia" (Herrschaft) zusammensetzt.



PS3 Während im Hintergrund schildbewehrte Knochenkrieger anrücken, zähmt Kratos den Zyklopen mithilfe seiner Klinge, um ihn als Reittier zu missbrauchen.

sich in Kratos' Arsenal neben seinen Mordwerkzeugen auch derbe Würfe. Zusätzlich verleiht das Team um Designer Adam Puhl den Zusatzwaffen mehr Gewicht. Wo in den Vorgängern der Schicksalsspeer oder der Barbarenhammer allenfalls nettes Beiwerk waren, sollen die neuen Waffen fließend in Combos eingebunden werden können und häufiger zum Einsatz kommen. Da trifft es sich gut, dass auch das Magiesystem überarbeitet wurde: Fernwaffen wie der neue Flammenbogen zehren nicht länger an der Magieleiste Eures Helden, sondern regenerieren sich mit der Zeit von selbst. Somit bestimmt Ihr, ob Ihr im Nahkampf oder aus der Ferne auf Monsterjagd geht.

Ein weiteres Novum sind löwenmaulartige Metallfäustlinge – auch 'Cestus' genannt. Damit sind zwar keine schnellen Ausweichrollen via rechtem Stick möglich, schnelle Hüpfer zur Seite jedoch schon, so Puhl. Im Nahkampf erzeugen die Cestus mit jedem Treffer Schockwellen, um die Gegnerscharen auf Abstand zu halten. Zudem schießen Stachelkugeln an Ketten aus den Mäulern. Kommen Euch die Skelettkrieger dennoch zu nahe, werfen sie sich auf Kratos und begraben ihn unter sich. Schnell am linken Stick rütteln, um Kratos unter dem Berg Untoter zu befreien! Schnappt Euch mittels Wurftaste einen der schäbigen Lumpen und nutzt ihn als Rammbock, um Euch den Weg durch das Knochenensemble zu bahnen! Doch wehe, ein Zentaur tritt auf den Plan: Das Mischwesen aus Mensch und Pferd kommandiert die Skelettarmee, die unter dessen Einfluss koordinierter agieren und sogar Formationen bilden soll. Ist diese Herausforderung gemeistert, steht Kratos sogleich vor einer weiteren: Mit einer riesigen Armbrust versucht er, den widerspenstigen Sonnengott vom Himmel zu holen. Ehe das gelingt, stellt sich ihm mit der Chimäre ein Miniboss in den Weg. Nach zähem Kampf hackt Kratos zunächst den Schlangenkopf der Bestie ab, gefolgt vom Löwenschädel. Zuletzt bricht er ein Horn des Ziegenhauptes ab und durchbohrt damit die Kreatur. Während im Hintergrund der Lava-Titan Helios in seinen Händen



PS3 Mit rund 20.000 Polygonen ist Kratos detailliert wie nie. Bauchnarbe und Goldenes Vlies zeugen von den Abenteuern aus Teil 2.







PS3 Auf dem Rücken des Zyklopen reitet Kratos seinen Feinden entgegen und zermalmt sie mit der Keule der Bestie. Als sich plötzlich der ganze Wald auf dem Rücken des Titanen Gaia bewegt, geht der Kampf in die Vertikale.



PS3 Neues Manöver für den Geist Spartas: Kratos versenkt seine Klinge im Zentaur und zieht sich zu ihm hin. Ist der Kommandant der Skelettarmee erst gefällt, schlitzt ihm Kratos den Bauch auf und fein modellierte HD-Innereien quellen hervor.

zermalmt, missbraucht Kratos einen Schwarm Harpyien, um an anderweitig unerreichbare Bereiche zu gelangen: Er boxt den Vogelwesen solange in den Unterleib, bis sie ihn in die Höhe befördern! Beim verwundeten Helios angekommen, rückt ein schildtragender Knochentrupp an. Praktischerweise nähert sich in diesem Moment auch ein fetter Zyklop. Anstatt ihm nach eingehender Bearbeitung mit den Klingen das Auge zu entreißen, schwingt er sich erstmals wahlweise auf dessen Rücken und rammt seine Klinge wie einen Joystick ins Fleisch, um mit der vor Schmerz rasenden Bestie die Skeletthorde zu zerschmettern.

Meucheln via Sixaxis

Hektisches Knöpfchenhämmern markiert schließlich die Rückkehr der Quick-Time-Events, während Euer Held Helios den Kopf abreißt. Der dient fortan in Höhlen als makabre Taschenlampe, die Kratos auch zum Blenden seiner Gegner nutzt. Obendrein spürt der Schädel verborgene Pfade auf, wie ein Vibrieren des Controllers beweist. Auch die Sixaxis-Sensoren sollen zum Einsatz kommen und für frische Impulse bei den Quick-Time-Events sorgen. Neben zahlreichen frischen Moves hat Kratos auch die Ikarus-Flügel aus dem zweiten Teil im Gepäck, mit denen er an vorgegebenen Stellen aufsteigt, um große Distanzen im Inneren des Olymps schnell zu überwinden.

Die bislang gezeigten Filmschnipsel haben uns zwar noch nicht vollends von der versprochenen Grafikpracht überzeugt, doch eines ist sicher: Die Entwickler sind in höchstem Maße ambitioniert und wissen genau, was "God of War" auszeichnet: Und dazu gehören neben famoser Optik auch eine packende Story, aufrüstbare Waffen und Sex-Minigames. Ein Mehrspieler-Modus zählt auch in Teil 3 nicht dazu. Neben einem so harten Kerl wie Kratos ist eben kein Platz für jemand anderen. *mh*



PS3 Kratos lässt die Klingen tanzen: Jede Menge frischer Moves sorgen für Abwechslung und erfreuen Upgrade-Fans.

GOD OF WAR III

System	PS3
Entwickler	**Sony Santa Monica, USA**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Action**
Termin	**2009**

DAS GEFÄLLT UNS:
» Titanen als bewegte Levels
» erweitertes Kampfsystem mit vielen neuen Möglichkeiten
» Monster als Fortbewegungsmittel
» abwechslungsreiche Dramaturgie

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» tolle Grafik, aber da geht noch mehr

FAZIT » **Das letzte Kapitel der bombastischen Spartaner-Action macht dank frischer Ideen und fetter Inszenierung die Wartezeit bis zur Veröffentlichung zur Tantalus-Qual.**

JUST CAUSE 2

Ab auf die Insel: Eidos' weitläufiges Tropen-Abenteuer lockt mit der Aussicht auf noch mehr Chaos – wir haben uns das Spektakel angeschaut.

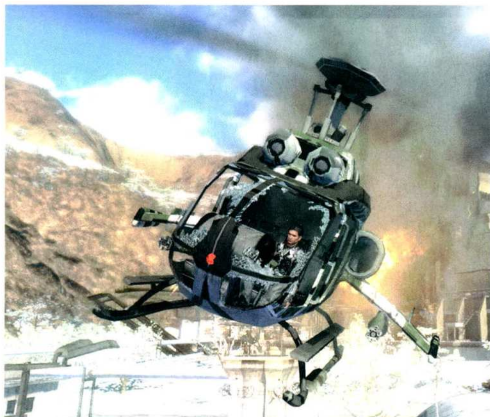
"Just Cause" war 2006 das erste Sandbox-Spiel, das sich in den Dschungel traute: Während "GTA"-Ganoven durch Großstädte pilgerten oder "Mercenaries"-Söldner karg bepflanzte Ödnis aufmischten, fand sich Agent Rico Rodriguez auf einer Tropeninsel mit prachtvoller Flora wieder. Das dicht bewachsene Eiland kann sich heute noch sehen lassen und übertrumpft selbst neuere Kollegen wie "Mercenaries 2". Spielerisch hatte das Werk der schwedischen Avalanche Studios dagegen noch viel Luft nach oben. Kein Wunder also, dass ein Nachfolger angekündigt wurde. Das passierte Anfang 2008, danach herrschte Funkstille – bis jetzt.

Hersteller Eidos lud zur Präsentation in ein Münchener Kino, um "Just Cause 2" im angemessenen Rahmen vorzustellen. Eine frühe Fassung im XL-Format auf eine große Leinwand zu projizieren, ist mutig, könnten unschöne Fehler so doch viel deutlicher auffallen. Sieht man von einigen Pop-Ups ab, die glaubwürdig als Resultat des nicht optimierten Programmcodes durchgehen, überzeugte die Abenteuer-Optik. Vegetation, Geographie und Bauwerke, alles sieht nun eine Ecke ansehnlicher aus und ist nicht mehr wie aus Stein gemeißelt: Ballert Ihr z.B. eine kräftige Salve in einen Wald, zerlegt es prompt einige Bäume.

Willkommen in Panau

In Teil 2 verschlägt es Euch nach Südostasien auf ein neues Archipel: Das ist mit 1.000 km² etwa gleich groß wie die Landmasse des Vorgängers und wirkt auf den ersten Blick ähnlich: Es dominieren tropische Elemente wie Palmen und Sandstrände. Erkundet Ihr die Umgebung genauer, fällt schnell eine Neuerung auf: Das Inselreich hat verschiedene Klimazonen. So kommt Ihr schon mal in Bereiche, die einer Wüste ähneln, während in den Bergen Alpenambiente angesagt ist. Realistisch sind solche plötzlichen Wechsel nicht, aber sie sorgen für willkommene Abwechslung in der Landschaft. Auch diesmal steht es Euch frei, das Eiland zu erforschen: Alles, was Ihr auf dem Bildschirm seht, kann mit verschiedenen Fahrzeugen erreicht werden. Besonders beeindruckend wird das Panorama, wenn Ihr per Helikopter oder Flugzeug besonders hoch steigt und dann einen waghalsigen Fallschirmsprung ausführt.

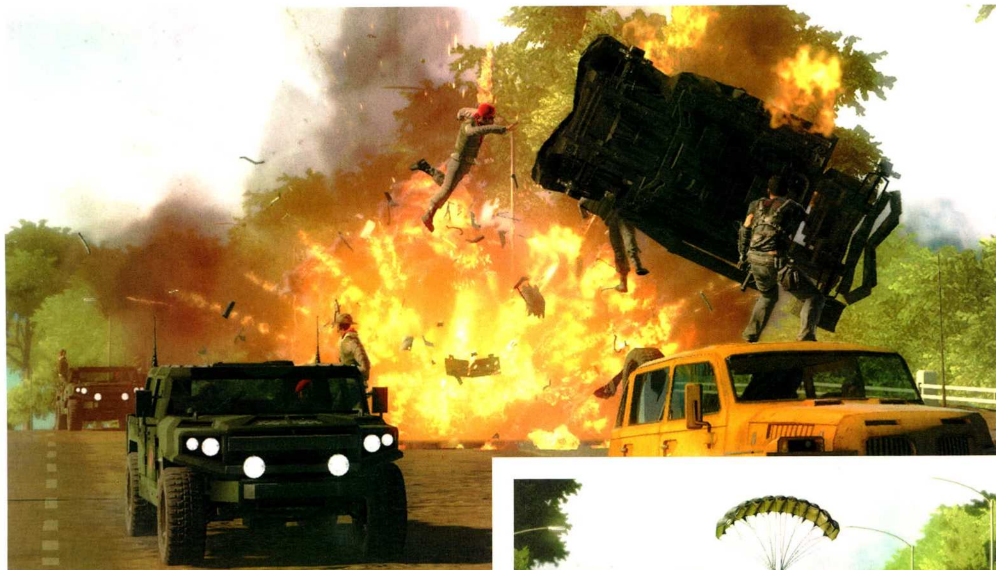
Hauptdarsteller Rico Rodriguez hat seit seinem letzten Abenteuer nichts verlernt: Der Agent ist zwar inzwischen desillusioniert und will eigentlich nichts mehr mit dem Spionleben zu tun haben. Weil aber sein ehemaliger Vorgesetzter nun dem Diktator auf der Insel zur Seite steht, wird er unfreiwillig wieder in Dienst genommen. Gewöhnungsbedürftig



360 Flugzeuge und Helikopter kapert Ihr durch Drücken von Knopfkombinationen. Hier ist Rico gerade in einer der verschneiten Bergregionen unterwegs.



360 Der Allzweck-Greifhaken in Aktion: Verbindet Ihr zwei Fahrzeuge miteinander, machen sie sich gegenseitig platt.



360 Bei "Just Cause 2" fliegen die Fetzen: Blutrünstig ist das Spiel nicht, dafür gibt es wuchtige Explosionen zu sehen.

für Kenner des ersten Teils ist sein neues Äußeres: Statt wie bisher als glattgebügelte Mischung aus Antonio Banderas und "Shenmue"-Bubi Ryo Hazuki durchzugehen, ist der aktuelle Rico älter, härter und kantiger geraten – und nicht zuletzt deutlich realistischer animiert.

Außerdem beherrscht der Spion seine Hilfsmittel besser: Das alte Fallschirmmodell hat er gegen eine neue Stuntvariante getauscht, mit der er wendiger durch die Lüfte gleitet. Sein Greifhaken wurde zum wirkungsvollen Allround-Werkzeug aufgemotzt. Das am Handgelenk befestigte Gerät könnt Ihr auf Knopfdruck aktivieren und den Haken fast überall verankern. Wie früher hat das praktischen Nutzen, wenn Ihr Euch z.B. ein Fahrzeug schnappen wollt. Nun könnt Ihr aber nicht nur blinder Passagier spielen, Rico hangelt sich auch an der Karosse entlang und ballert auf Verfolger. Damit sind die Einsatzmöglichkeiten noch lange nicht ausgeschöpft: Fixiert etwa das Seil an einer Wand und lasst Euch rasend schnell dorthin ziehen – das macht Erkundungstouren spürbar flotter.

> Wie der Agent mit seinen Feinden umspringt, macht Lust auf mehr.

Besonders effektiv funktioniert ein weiterer Kniff: Per Greifhaken-Einsatz lassen sich zwei Objekte verbinden. Schießt das Seil erst auf einen Feind und macht es dann an einer Wand fest – der Bösewicht wird dorthin geschleudert und ausgeknockt. Oder koppelt Gegner an ein Fahrzeug, das sie dann hinter sich herschleift. Zwei Helikopter nehmen Euch ins Kreuzfeuer? Kein Problem, verbindet sie miteinander, um einen Blechsalat zu provozieren.



360 Alles Gute kommt von oben? Nicht für die Soldaten des ortsansässigen Diktators, wenn Rico mit seinem Fallschirm anrauscht.

Das alles passt zum Grundmotto von "Just Cause 2", denn das heißt 'Chaos': Je mehr Tohuwabohu Ihr auf der Insel veranstaltet, desto größer wird Euer Einfluss in der Region und desto mehr neue Aufträge werden Euch angeboten. Rund 50 Missionen umfasst die Hauptstory, über 260 Siedlungen und andere Standorte sind auf der Insel aufzuspüren und sorgen mit allerhand Nebenbeschäftigungen für Abwechslung. Selbst durften wir noch nicht ans Pad, doch der vorgespielte Ausflug von Rico überzeugte: Was der Agent alles drauf hat und wie er mit Feindescharen umspringt, macht Lust auf mehr. Das Rad neu erfunden haben die Avalanche Studios nicht, aber es gehörig generalüberholt – haut auch noch das Feintuning hin, geht es in der tropischen Sandbox demnächst mächtig rund. *us*

"RICO SOLL HÄRTER WIRKEN!"



M!: Warum wurde Rico so grundlegend neu modelliert? Er sieht jetzt wie eine ganz andere Person aus.

Johansson: Seit "Just Cause" sind ein paar Jahre vergangen und seine Einstellung zum Geheimdienst ist nüchterner geworden. Wir wollten ihn einfach im Vergleich zu Teil 1 weiterentwickeln, ihm ein klareres Profil verpassen. Er soll etwas härter wirken. Die Gelegenheit haben wir gleich dazu genutzt, sein Outfit zu überarbeiten, nachdem der Greifhaken jetzt eine größere Rolle spielt.

Lead Designer Peter Johansson präsentierte uns "Just Cause 2".

Der Greifhaken erinnert uns an das neue "Bionic Commando"...

Stimmt, das wird ja auch in Schweden entwickelt! Aber wir wussten davon eine ganze Weile lang nichts, ehrlich. Ich finde auch, unsere und ihre Einbindung des Hakens unterscheiden sich deutlich, die Ähnlichkeiten sind wirklich nur ein Zufall.

Was haltet Ihr davon, dass "Mercenaries 2" in einem ähnlichem Szenario spielt?

Das macht uns nicht so viel aus, denn damit ähneln sie eher dem ersten "Just Cause". Wir haben jetzt viel mehr grafische Abwechslung im Gelände untergebracht und das Geschehen auf unserer Insel fühlt sich durch die anspruchsvolle Physik auch ganz anders an.

System	PS3 / 360
Entwickler	Avalanche Studios, Schweden
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Termin	3. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS
- schicke Grafik
- mehr Abwechslung in der Umgebung
- freies Vorgehen ausdrücklich erwünscht
- Greifhaken ist witziges Allround-Werkzeug

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Technik noch unfertig
- Grundprinzip des Chaos verursachen könnte eintönig werden

FAZIT » **Ricos Rückkehr ins Agentenleben ist verlockend: Variantenreicheres Szenario, mehr Waffen, griffige Hilfsmittel und schöne Optik versprechen ein gelungenes Sandbox-Abenteuer.**

MARIO & LUIGI RPG 3!!!



In ihrem neuen Rollenspiel-Abenteuer stürzen sich Mario und Luigi in das Innenleben ihres Erzfeindes Bowser.

Während Marios große Hüpfabenteuer mit brillanter Spielbarkeit und famosen Ideen bestechen, setzen die Rollenspiel-Eskapaden gemeinsam mit Bruder Luigi auf viel Humor und einen für Nintendo fast untypischen Sinn für Selbstironie. Schon die ersten beiden Handheld-RPGs überzeugten mit erstklassiger Bedienung und handfesten Gags – der dritte Teil setzt dem die Krone auf.

Strippenzieher hinter dem neuen Abenteuer ist der stotternde Fiesling Krankfried. Veteranen erinnern sich an den grünen Wicht aus der ersten GBA-Episode "Superstar Saga". Durch einen Trick bringt er Bowser dazu, Mario und Luigi zu inhalieren. So kommt es, dass die Brüder einen großen Teil des Abenteuers in den Innereien ihres großen Antagonisten zubringen. Während sie das Schildkröten-Gedärm in fast klassischer 2D-Hüpf-Manier erforschen, erlebt Ihr mit Bowser ein Rollenspiel aus klassischer Von-oben-Perspektive. Der Clou: Er weiß zunächst nicht, dass sich seine Erzfeinde in seinem Inneren befinden. So beeinflussen sich die Aktionen der Klempner und des Schildkrötenkönigs gegenseitig: Trinkt Bowser einen ordentlichen Schluck Wasser, können Mario & Luigi schwimmend manch höhere Plattform erreichen. Wenn die Brüder sich an Bowsers Nervensträngen oder Muskeln zu schaffen machen, wird der grüne Grobian auf einmal stärker oder bekommt Panik. Im späteren Spielverlauf verlassen die Brüder Bowsers Innenleben wieder und erkunden auf eigene Faust die Oberwelt. Dabei greifen sie auf ihre individuellen Fähigkeiten zurück, doch konsequente Teamarbeit ist der Schlüssel zum Erfolg.

> Konsequentes Teamwork ist das Erfolgsrezept.

Die rundenbasierten Kämpfe ähneln stark denen der Vorgänger: Während Mario und Luigi per Sprung, Hammer oder Team-Manövern den Gegnern einheizen, teilt Bowser mit Faust und Feueratem aus. Später legt Bowser sich mit XXL-Gegnern an, dafür haltet Ihr den DS aufrecht und steuert die Attacken via Touchscreen und Mikrofon: Per Stylus kontrolliert Ihr seine wuchtigen Schläge, kräftiges Pusten löst Bowsers Feueratem aus. Das RPG-Abenteuer wird im klassischen 2D-Stil der Vorgänger präsentiert: Knallige Farben und aufwändig animierte Sprites kommen der witzigen Grundstimmung des Abenteuers sehr zugute. Zirka 30 Stunden soll der RPG-Ausflug dauern. In Japan ist das Modul bereits erhältlich, mit einem Europa-Release rechnen wir in Kürze. *tn*

WER IST ALPHADREAM?



Das Studio wurde 2000 vom ehemaligen Squaresoft-Präsidenten Tetsuo Mizuno gegründet. Der verließ die RPG-Schmiede 1998, nahm einige Entwickler mit und entwickelt nun exklusiv als Second-Party-Studio für Nintendo. Nach diversen "Hamtaro"-Spielen und ein paar Japan-exklusiven Titeln wie das kartenbasierte Rollenspiel "Koto Battle: Tengai no Moribito" oder "Tomato Game" (Bild), das bereits sehr an die späteren Mario-Spiele erinnert, feierte AlphaDream große Erfolge mit den "Mario & Luigi"-Titeln.





DS Während Bowser oben seinen Durst stillt, paddeln unten Mario und Luigi in seinem 2D-Magenwasser herum.



DS Neu: Treffen sich die Icons auf der Leiste unten rechts, führen Mario und Luigi eine mächtige Team-Attacke aus.



DS Bowser ist ein Kraftpaket: So packt er sich im Kampf schon mal einen Trupp Goombas für ein starkes Spezialmanöver.

System	DS
Entwickler	AlphaDream, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rollenspiel
Termin	nicht bekannt

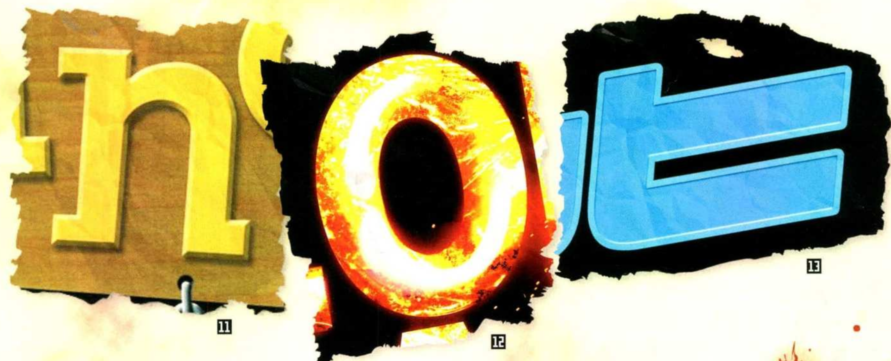
DAS GEFÄLLT UNS
- Sprites sind einfach hübsch animiert
- wunderbar ironischer Humor
- es macht Spaß, Bowser zu spielen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- wenig Unterschiede zu den Vorgängern

FAZIT » **Rundum stimmiges Rollenspiel-Abenteuer in der knallbunten Klempner-Welt mit liebevoller Präsentation und famosen Gags.**


HOPE
IS
CHRIS'S
01
02
03
04
09
10
14
15
16
17
18
19
20







01: BioShock (2007)
02: Obscure (2004)
03: Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (2004)
04: Tony Hawk's Underground (2004)
05: Metal Slug 6 (2006)
06: Heavenly Sword (2007)
07: Prince of Persia (2008)

08: Samurai Shodown V (2003)
09: Lumines (2005)
10: Geometry Wars: Retro Evolved 2 (2008)
11: Animal Crossing: Let's go to the City (2008)
12: Alone in the Dark (2008)
13: Wipeout HD (2008)
14: Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)

15: Silent Hill: Homecoming (2009)
16: Resident Evil (2002)
17: Final Fantasy XIII (2009)
18: Tom Clancy's Splinter Cell (2002)
19: Street Fighter II – Hyper Fighting (1993)
20: Assassin's Creed (2007)
21: Fable II (2008)

22: Ratchet & Clank (2002)
23: Halo (2002)
24: Sonic Unleashed (2008)
25: Deus Ex (2002)

"Hope this is not Chris's Blood":
Barry Burton in "Resident Evil" (1996)

SPIELE-TEST

M!

Entwickler	**M!-Team, Deutschland**
Hersteller	**Cybermedia Verlag GmbH**
Termin	**letzter Freitag im Monat**
Preis	**4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 116 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	99
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



NEUN SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam – und diesen Monat ihr Lieblingsgame für das **Master System**.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run**
Spielt zurzeit: **Mirror's Edge (PS3), Street Fighter IV (PS3), Resident Evil 5 (360)**
Hört zurzeit: **Autumn – Altitude, Winger – The Very Best Of**
Master-System-Liebling: **Fantasy Zone**


"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: **Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele**
Spielt zurzeit: **Streets of Rage 1-3 (PS3), Bust-a-Move 4 (PSone) Flower (PS3), Resident Evil 5 (360)**
Hört zurzeit: **Endo – Songs for the...**
Master-System-Liebling: **The New Zealand Story**


"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: **Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele**
Spielt zurzeit: **Fallout 3 (360) 3 on 3 NHL Arcade (PS3), Buzz! Quiz TV (360)**
Sieht zurzeit: **Zack and Miri Make a Porno (Blu-ray)**
Master-System-Liebling: **Wonder Boy**


"GUT"

Thomas Stuchlik
Experte für: **Rennspiele, Simulation, Strategie**
Spielt zurzeit: **Fallout 3 (PS3), Resident Evil 5 (360), Halo Wars (360)**
Hört zurzeit: **The Prodigy – Invaders Must Die**
Master-System-Liebling: **After Burner**


"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: **Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit**
Spielt zurzeit: **Mad World (Wii), Street Fighter IV (PS3), Soulcalibur IV (360)**
Hört zurzeit: **Sopor Aeternus – Sanatorium Altrosa**
Master-System-Liebling: **The Terminator**


"GEHT SO"

Marcus Grüner
Experte für: **Beat'em-Up, Denkspiele, Rollenspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **Street Fighter IV (360), Fallout 3 (360) Resident Evil 3 (PSone)**
Hört zurzeit: **Blumfeld – Jenseits von Jedem**
Master-System-Liebling: **Columns**


"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: **Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **Halo Wars (360), PES 2009 (Wii) Mirror's Edge (360)**
Hört zurzeit: **Four Year Strong – Rise or Die Trying**
Master-System-Liebling: **Populous**


"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: **Action-Adventure, Rollenspiele**
Spielt zurzeit: **Chrono Trigger (DS), Dragon Quest V (DS), Star Ocean: Second Evolution (PSP)**
Hört zurzeit: **Die Ärzte – Jazz ist anders**
Master-System-Liebling: **Phantasy Star**


"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele, Strategie**
Spielt zurzeit: **Disgaea 3: Absence of Justice (PS3), massig PC-Engine-Games**
Hört zurzeit: **Manowar – Hell on Stage**
Master-System-Liebling: **Wonder Boy III**

Resident Evil 5

PS3 360 Action 18

M! HIT



360 Mimik und Animationen der Gegner sowie die Lichteffekte begeistern; einige mittelmäßige Texturen und ein paar karge Szenarien kratzen ein wenig am schönen HD-Lack.

"Ja, es ist es wert!" Den letzten Worten von "Resident Evil 5"-Darsteller Chris Redfield kann man sich nur anschließen: Die gut 16 Spielstunden belohnen einen mit packenden Gefechten, toller Grafik und einem ausgefeilten Koop-Part. Teil 5 spielt sich rund und der hohe Produktionsaufwand wird an jeder Ecke sichtbar: Seien es die flüssigen Animationen, die verschwenderischen Details in den Levels, die wunderbar grotesken Bossgegner oder die oft mehrere Minuten langen Zwischensequenzen mit ihren filmreifen Kampfchoreographien – Capcom hat das Portemonnaie weit geöffnet und ein Action-Spiel abgeliefert, das mit jedem Bildschirmpixel selbstbewusst 'Ich bin ein Blockbuster' verströmt.

Action-Spiel? Kein Horror? Richtig gelesen. Mehr noch als der Vorgänger entfernt sich Teil 5 von seinen Zombiefilm-Wurzeln: Schockmomente sind ebenso Fehlanzeige wie typische Gruselschauplätze à la Schlosskerker oder einsames Herrenhaus. Dazu kommen ein streng lineares Leveldesign, deutlich mehr Gegner pro Quadratmeter sowie ein fast zwei Dutzend Waffen umfassendes Arsenal an meist großkalibrigen Wummen. Bezeichnend, dass Ihr gleich in den ersten Spielstunden Shotgun, Maschinenpistole, Scharfschützengewehr und sogar einen Magnum-Revolver findet.

Wer die ersten erforschungs- und rätsellastigen "Resident Evil"-Episoden als Maß der Dinge ansieht und die Neuausrichtung in Teil 4 mit Grausen verfolgt hat, macht demnach besser einen Bogen um "Resident Evil 5".

Cleveres Mädchen

Wer sich nicht zu dieser Gruppe zählt und eine Schwäche für Action-Games hat, darf mutig den Vorbestell-Button drücken und ab 13. März im Duett infizierte Feinde meucheln. Der Team-Aspekt ist Kern und zugleich große Stärke von Teil 5: Von Beginn an sind Chris Redfield und Sheva Alomar (beides Mitglieder der Anti-Terroreinheit BSAA) auf Gedeih und Verderb miteinander verbunden. Ob Banales wie das Verschieben von schweren Containern, das Eintreten von verkeilten Stahltüren oder Komplexeres wie das taktische Aushe-

FÜR JÄGER & SAMMLER



In Deutschland freuen sich Sammler über die limitierte Steelbook-Variante (im Bild die PS3-Version): Neben dem Spiel schlummert in der Blechhülle eine Bonus-Disc mit Making-of-Movie sowie einem Trailer zum "Resident Evil Degeneration"-Film. Für den Spaß müsst Ihr allerdings tiefer in die Tasche greifen: Statt 60 sind für die Collector's Edition 80 Euro fällig. Schade: In den USA liegen der Collector's Edition zusätzlich eine Chris-Redfield-Action-Figur, eine BSAA-Plakette, ein Anhänger in Afrika-Form sowie eine Tricell-Tragetasche bei – und das alles für schmale 80 US-Dollar.



360 Bekannt und neu: Gegen Bezahlung rüstet Ihr Waffen auf; im Inventar bunkert Ihr beliebig Wummen und Munition, so wie in den Kisten früherer Episoden.



PS3 Alte Bekannte mit fiesem Innenleben: Die infizierten Hunde sind bissig, aber mit der Shotgun leicht unter Kontrolle zu halten.



360 Sieht bekannt aus, ist aber neu und verdammt gefährlich: Das 'Reaper'-Insekt wandelt die Gestalt und tötet Euch, sobald es Euch zu fassen bekommt.

beln eines Bossgegners, der nur an einer Stelle am Rücken verwundbar ist – Zusammenarbeit zieht sich wie ein roter Faden durch das Abenteuer. Segnet eine der Spielfiguren das Zeitliche, heißt es 'Game Over'.

Spielt Ihr ohne menschlichen Partner, übernimmt die CPU die Kontrolle von Sheva. Und das macht sie mit Bravour: Ab und an steht Sheva zwar kurz in der Schusslinie oder stirbt, weil sie zu forsch attackiert hat; die meiste Zeit aber unterstützt sie Euch mit präzisen Schüssen, dem Verabreichen von Heilsprays oder -pflanzen in brenzligen Situationen und dem selbstständigen Einsammeln von Items. Sheva ist sogar so clever, dass sie Euch Munition weiterreicht, wenn sie damit nichts anfangen kann (weil sie die entsprechende Waffe nicht besitzt) oder Ihr dringend Nachschub braucht. Zudem legt Ihr auf Knopfdruck fest, ob Eure Partnerin passiv ('Decken') oder aktiv ('Angreifen') agieren soll: Diese Funktion ist vor allem auf höheren Schwierigkeitsstufen entscheidend, wenn es um das Ausschalten von robusten Gegnern geht. 'Decken' bedeutet, Sheva bleibt in Eurer Nähe, feuert kontrolliert mit der Standardpistole und heilt Euch sofort bei Bedarf. 'Angreifen' heißt, sie zückt großes Kaliber und stürmt gen Feind: Das führt dazu, dass sie einerseits die Aufmerksamkeit auf sich zieht, andererseits nicht mal schnell ein Heilitem anwenden kann, weil sie nicht an Eurer Seite ist. Überlegt Euch also gut, in welcher Situation welche Taktik angebracht ist.

Spielt Ihr mit einem menschlichen Partner (wahlweise via Splitscreen, Netzwerk oder online; Einstieg nur nach jeder Mission möglich), müsst Ihr Eure Vorgehensweise absprechen und gesammelte Items gerecht aufteilen. Im Spiel lassen sich Gegenstände nur in Echtzeit und in unmittelbarer Nähe zueinander tauschen – erfolgt bei dieser Aktion eine Attacke, steckt Ihr den Treffer ein! Nach dem Abschluss eines Unterkapitels (z.B. 2-1) verwaltet Ihr Items gefahrlos: Kauft neue Waffen oder Heilsprays, verscherbelt ungenutzte Wummen oder gesammelte Schätze, verbessert MG & Co. mit höherer Magazinkapazität oder Durchschlagskraft und arrangiert Euer Inventar neu. Widmet Letzterem ruhig die ein oder andere Gedenkminute: Da in "Resident Evil 5" vier Objekte erstmals per Steuerkreuz schnell gewählt werden dürfen, ist die Platzierung in dem 3 x 3 Kästchen großen Inventar entscheidend. Gegenstände, die Ihr ablegen, aber nicht wegwerfen wollt, bunkert Ihr im zweiten Inventar, das ausschließlich nach einer Missionen zugänglich ist – eine Reminiszenz an die Kisten früherer "Resident Evil"-Episoden. Ein prägendes Serien-Detail wurde zudem entsorgt: Gespeichert wird nun regelmäßig automatisch und



Matthias Schmid

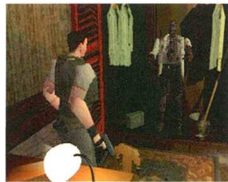
"GUT"

Es hat (zu) lange gedauert: Erst nach zehn Spielstunden hatte mich "Resident Evil 5" komplett in den Bann gezogen; endlich wurden der Spielverlauf abwechslungsreicher, die Story besser und die Shootouts überraschender. In der ersten Spielhälfte haben mich das lineare Leveldesign und die vorhersehbaren Gegnerwellen (keiner da -> Artefakt geklaut -> 10 Feinde tauchen auf) stellenweise sogar gelangweilt. Überhaupt finde ich das Spiel in allerlei Hinsicht altmodisch: viele Menüs, viele Textfiles, viele Ladezeiten. Unnötigen Stress wiederum beschert mir das Echtzeit-Inventar, außerdem vermisse ich den Händler und das Kombinieren von Schätzen. Doch genug gemeckert: Auf der Habenseite stehen die Spitzengrafik, pompöse Bossfights, meine superschlaue Kollegin und der vielleicht beste Koop-Modus der Actionwelt.

RESIDENT EVIL: MIKAMIS ERBE



"Resident Evil"-Papa Shinji Mikami arbeitet heute für Platinum Games.



PSone Der Aufstieg: Mikami setzt sich mit "Resident Evil" ein Denkmal.



GC Der Fall: "P.N.03" floppt, Mikami tritt von seinem Manager-Posten zurück.



GC Glorreiche Auferstehung: Mikami macht mit Teil 4 die "Resident Evil"-Serie fit für die Zukunft.

Wenige Spiele-Serien schaffen das Kunststück, über Jahre hinweg ein hohes Qualitätsniveau zu halten und sich im richtigen Moment mit einem Paukenschlag neu zu erfinden. Nintendos "Mario"-Reihe ist eine davon: Sie sprang auf dem N64 buchstäblich in eine neue Dimension und erweiterte das ehemals reinrassige Jump'n'Run um eine Adventure-Komponente in einer frei erkundbaren Welt.

Noch einschneidender verlief dieser Prozess beim Survival-Horror-Begründer "Resident Evil". Entwickler-Guru Shinji Mikami definierte 1996 als Director Aussehen und Spielablauf der Serie: vorberechnete Hintergrundgrafiken, an Filme erinnernde Kameraperspektiven, ein gemächliches Spieltempo und gut getimte Schockmomente – ein Erfolgsrezept für kommende Teile. In der Karriereleiter nach oben gestiegen, war Mikami an den Fortsetzungen nur noch in überwachender Funktion beteiligt. Wie das Leben so spielt, floppte sein späteres GameCube-Projekt "P.N.03". Er hängte den Manager-Posten an den Nagel und übernahm wieder die frühere Rolle als Director – bei dem bereits in Arbeit befindlichen "Resident Evil 4". Er erkannte, dass sein ehemaliges Baby mittlerweile an Altersschwäche litt und entschied sich zu einem radikalen Schnitt: weg mit starren Rendergrafiken, weg mit dem gemächlichen Spielverlauf! Stimmungsvolle Echtzeit-Optik und actiongeladene Kämpfe mit Gruppen von flinken Gegnern lautete das neue Credo. Und Mikamis revolutionäres Konzept ging auf: Kritiker und Spieler waren 2005 von dem Ergebnis angetan – nur wenige Hardcore-Verfechter der alten Teile motzten.

Vier Jahre später erscheint "Resident Evil 5" – ohne Beteiligung von Shinji Mikami: Eine Revolution ist Teil 5 nicht geworden, aber eine konsequente Weiterentwicklung.



Thomas Stuchlik

"SUPER"

Über die Jahre habe ich die Marke "Resident Evil" schätzen gelernt. Von Teil 4 war ich allerdings noch nie ein Freund – doch bei "Resident Evil 5" packte mich wieder die Spielfreude. Ich kämpfe mich verbissen durch die Zombiehorden; dank des ausbalancierten Spielverlaufs und der fairen Checkpoints kommt selten Frust auf. Auch grafisch fährt das packend inszenierte Abenteuer dicke Geschütze auf. Was ich jedoch vermisst habe, sind Schockmomente und gruselige Szenarien. Aufgrund des Action-Schwerpunkts kommt die Atmosphäre etwas kurz. Das größte Manko bildet jedoch die Linearität, die Euch nicht einmal das Zurückgehen in bereits besuchte Bereiche gestattet. Dennoch: Viele Anspielungen auf die vorigen Teile und bekannte Personen lassen mich wieder liebend gern ins "Resident Evil"-Universum eintauchen.



360 "Warum stehen hier überhaupt Gasflaschen herum? Und warum hat der eine Maske auf? Egal, ich blas' denen jetzt den Marsch!"

nicht mehr via Schreibmaschine und Farbband.

Ohne Verschnaufpause

Wie eingangs erwähnt, ist Teil 5 eine dezent veränderte HD-Version von "Resident Evil 4". Klar, die Schauplätze haben sich gewandelt: ein afrikanisches Dorf in sengender Mittagssonne, eine an "Tomb Raider" erinnernde Ruinenstadt unter der Erde, eine technisch-kühle Erdölraffinerie – ein deutlicher Bruch mit den typischen, fast schon romantisch wirkenden Grusel-Lokalitäten früherer Teile; und vor allem Geschmacksache.

Der Spielverlauf lässt Euch wie in Teil 4 kaum Zeit zum Luftholen. Das Tempo ist dermaßen hoch, Ihr fliegt förmlich durch das Abenteuer: hier ein Storyschnipsel um die Herkunft des Progenitor-Virus, da eine Rückblende auf den letzten Einsatz von Chris Redfield und seiner ehemaligen Partnerin Jill Valentine; hier ein Kampf gegen ein Dutzend infizierter Menschen, da ein Duell gegen eine furchterregende Tiermutation; hier eine Verfolgungsjagd durch die Savanne, da ein Quick-Time-Event mit Todesgarantie beim Drücken der falschen Taste – eine Mischung, die schon bei "Resident Evil 4" für Begeisterung sorgte.

Das tut sie auch hier. Allerdings wirkt Teil 5 an vielen Stellen schematisch. Hebel ziehen, Türen auf, Gegner rein – dieses Muster ist nicht gerade originell und kommt häufig vor. Der Vorgänger war in dieser

DIE STEUERUNG

Fortbewegung

Klassisches Kontrollschema
Kenner von "Resident Evil 4" fühlen sich sofort heimisch, denn Teil 5 bietet wahlweise das klassische Bewegungslayout: Mit dem linken Stick läuft und dreht sich der Held. Mit dem rechten Stick bewegt Ihr die Kamera. Allerdings könnt Ihr nicht seitwärts laufen. Diese Steuermethode wirkt im Vergleich zur neuen Alternative (rechts) altbacken und schränkt Eure Agilität ein – für Nostalgiker.

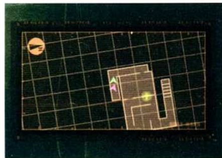


Neues Kontrollschema
Vorbild Ego-Shooter: Mit dem rechten Knüppel schauen sich Chris bzw. Sheva um. Mit dem linken Stick bewegt Ihr Euch vorwärts und erstmals auch seitwärts. Ebenso praktisch ist die vom Vorgänger bekannte 180°-Drehung. Auch hier rennt Ihr mittels A- bzw. X-Button. Mit einem schnellen Shooter à la "Call of Duty 4" lässt sich die serientypisch etwas träge Steuerung allerdings nicht vergleichen.

Interaktion

Klassische Aktionen
Wie schon in Teil 4 zielt Ihr mit der Schultertaste und bringt den Gegner dank Laserpointer oder Zielfernrohr zum Beispiel punktgenau zu Fall. Mit der linken Schultertaste habt Ihr schnellen Zugriff aufs Überlebensmesser, mit dem Ihr Kisten oder Fässer zerbrecht und Nahkampfattacken ausführt. Wieder mit dabei sind situationsabhängige Aktionen des Vorgängers: Auf Knopfdruck öffnet oder tretet Ihr Türen auf, lehnt Euch an Wände, sammelt Items oder legt Schalter um. Im Nahkampf versetzt Ihr taumelnden Gegnern außerdem Kinnhaken oder Tritte. Selbst Abstinenzler des Vorgänger haben die Befehle nach kurzer Einarbeitung intus.





Neue Aktionen
Neu in Teil 5 ist neben der Seitwärtsbewegung die jederzeit einblendbare Karte (Bild unten) – umständliches Umschalten entfällt. So habt Ihr immer das nächste Etappenziel, Eure Kollegin und die Levelarchitektur im Blick. Die Teamaktionen gestalten sich simpel: Mittels B bzw. Viereck ruft Ihr Sheva und gebt das Kommando zum Angriff oder zur Verteidigung. Zu zweit führt Ihr mit korrektem Timing sogar Combo-Attacken aus. Auch das Inventar wurde runderneuert: Wie in "Resident Evil Outbreak" pausiert das Spiel nicht, während Ihr Eure Objekte ordnet. Jeder Charakter ist auf neun Gegenstände beschränkt. Mittels Steuerkreuz wechselt Ihr im Nu Eure Waffen.



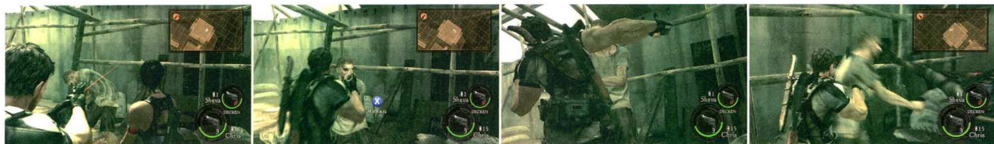
"SUPER"

Oliver Schultes

Meine Kollegen können an Steuerungsdetails nörgeln oder den mitunter vorhersehbaren Spielverlauf kritisieren: "Resident Evil 5" ist ein Action-Knaller, der etwaige Konkurrenz mit hervorragender Präsentation, tadellosem Koop-Modus, einwandfreier Spielbarkeit und riesigem Umfang schockt. Während der etwa 16 Stunden dauernden Kampagne gibt es nur ein, zwei kleine Durchhänger wie das aufgesetzt wirkende Spiegelverstell-Rätsel im "Tomb Raider"-Stil. Die gruselfreien, sehr technischen Schauplätze sind Geschmacksache: Insgesamt hatten die Levels in "Resident Evil 4" aber mehr Flair und Wiedererkennungswert. Als Serienfan freute ich mich über das ein oder andere Aha-Erlebnis in Bezug auf die übergreifende Story – ein Meilenstein in Sachen interaktiver Erzählung ist allerdings auch Teil 5 nicht geworden.



PS3 Nette Details: Ausrüstungsgegenstände wie Kampfmesser, eine der großen Wummen und Schutzkleidung seht Ihr an den Körpern der Protagonisten.



360 Chris und Sheva sind in der Lage, Nahkampf-Moves aneinanderzureihen: Trefft Ihr einen Gegner in Kopf, Bein oder Arm, startet Chris auf Knopfdruck mit einem Faustschlag die Combo. Sheva kommt im Solo-Modus automatisch dazu und führt einen Fußtritt aus (Bilder von links). Steht der Feind anschließend noch, darf Chris noch einmal zulangen.

Hinsicht weniger vorhersehbar und organischer aufgebaut. Dort gab es zum Beispiel wesentlich mehr Abschnitte, die bereits mit Feinden gefüllt waren: Sie lauerten in Hütten und Gängen und mussten nicht erst sichtbar ins Level gelassen werden – das hielt den Spielverlauf frisch.

Steuerungsphilosophie

Hoffnungslos veraltet oder perfekt an das Spielkonzept angepasst? Die Kontrollen gleichen dem Schema von "Resident Evil 4" und bieten auf Wunsch zusätzlich das Seitwärtslaufen an. Allerdings funktioniert dies nicht, während Ihr eine Waffe in der Hand haltet: Wollt Ihr mit dem Messer zustechen oder schießen, müsst Ihr stehenbleiben. Rennen, zielen und ballern gleichzeitig wie in EAs SciFi-Horror "Dead Space" ist nicht möglich.

Für diese Designentscheidung spricht das auf Präzision ausgelegte Kampfsystem: Um tödliche Kopftreffer zu landen oder Feinden gezielt ins Bein zu schießen, bedarf es trotz Laserpointer einer ruhigen Hand. Gerade das Anvisieren von Extremitäten ist auf höherer Schwierigkeitsstufe unumgänglich – nur so könnt Ihr eine Nahkampfattacke starten und großen Schaden anrichten, ohne eine Kugel zu verschwenden (siehe Bilderserie oben). Dagegen spricht das umständliche Manövrieren während eines Kampfes: von den Feinden weglaufen, 180°-Drehung, zielen, schießen – elegant und dynamisch sieht anders aus. Am Ende ist es Geschmacks- und Gewöhnungssache. Wir haben im gesamten Spiel keine Stelle entdeckt, die aufgrund der eigenwilligen Kontrollen unfair wäre. Im Gegenteil: Die Steuerung ist präzise und eingängig, nach kurzer Einarbeitungszeit wirkt sie bereits vertraut.

Habt Ihr das Hauptspiel beendet, geht es erst richtig los. Es warten neue Kostüme, Grafikfilter, Ministatuen und mit 'Söldner' sogar ein neuer Modus: Letzterer gleicht dem aus Teil 4 (der nicht in der deutschen Version enthalten war) und bietet abgeschlossene Maps, auf denen Ihr in Arcade-Manier innerhalb eines Zeitlimits Feinde meuchelt. *os/ts*



Michael Herde

"GUT"

Trotz einiger altbackenen Entscheidungen der Entwickler hat das ungruselige Action-Fest bei mir gezündet: Der Umfang stimmt und der Wiederspielwert ist nicht zuletzt wegen des famosen Zweispieler-Modus enorm hoch. Das Koop-Konzept überzeugt zwar schon mit der hervorragenden KI-Partnerin, doch erst zu zweit läuft "Resident Evil 5" zur Höchstform auf.

RESIDENT EVIL 5

Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Termin	**13. März**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » erscheint ungeschnitten in Deutschland
- » Koop-Modus: Splitscreen, System-Link oder online
- » hoher Langzeitspaß dank vieler freispielbarer Extras

SPIELSPASS 88

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Nicht so rund wie Teil 4, aber immer noch ein klasse Action-Spiel mit vorzüglichem Koop-Feature und großem Umfang.**



360 Seltsam: Köpfe zertreten ist in Teil 5 wieder erlaubt, Köpfe absägen jedoch nicht.



360 An einigen Stellen geht es nur mit Teamwork weiter: Hier müssen Chris und Sheva gleichzeitig an Ketten ziehen.

Castle

REMAKE

1988

HAUNTED CASTLE
Systeme: Arcade, PS2
Die in Japan "Akumajo Dracula" betitelte Automatenversion zeigt Simon Belmont im Conan-Outfit und bietet die bis dato langsamsten Peitschenhiebe der Serie.
Spielspaß:

REMAKE

1993

AKUMAJO DRACULA
Systeme: Sharp X68.000
Das Remake des ersten "Castlevania" für den Sharp X68.000 Heimcomputer ähnelt in großen Teilen dem Urspiel, beinhaltet aber einige neue Levels und leichtes optisches Lifting.
Spielspaß:

1986

CASTLEVANIA
Systeme: Famicom Disk System, NES, C64, Amiga, GBA, Wii VC u.a.
Am 26. September 1986 öffnet "Castlevania" auf Famicom Disk unter seinem japanischen Originaltitel "Akumajo Dracula" (Draculas Teufelsschloss) erstmals die Pforten. Die Umbenennung erfolgt beim US-Release auf NES. Grundlegende Elemente der Plattform-Peitscherei wie Boss-Duelle gegen Gothic-Monster, zerstörbare Kerzen und herzverbrauchende Sekundär-Waffen sind vorhanden.
Spielspaß:

1987

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST
Systeme: NES, Wii VC
Geistiger Nachfolger von "Vampire Killer" und Vorläufer von "Symphony of the Night". Held Simon peitscht sich durch eine Oberwelt mit Tag- und Nachtzyklus, Erfahrungspunkten, Shops sowie Dorfbewohnern, die unter einer miesen Übersetzung litten.
Spielspaß:

1989

CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE
Systeme: NES, Wii VC
Der dritte NES-Teil kehrt zurück zur reinen Plattform-Action, perfektioniert diese aber mit alternativen Routen und drei Kameraden, die Trevor Belmont zur Seite stehen: Draculas rebellischer Sohn Alucard, die Priesterin Sypha und der kletterfreudige Pirat Grant. Für viele Fans die beste 8-Bit-Episode.
Spielspaß:

1991

SUPER CASTLEVANIA IV
Systeme: Super Nintendo, Wii VC
Die 16-Bit-Interpretation des Ur-"Castlevania" stattet Simon mit spektakulären Peitschenmanövern aus. Wie Indy schwingt er sich daran durch die Luft, per Digikreuz lässt er sie in alle Himmelsrichtungen schnellen. Schwindelerregende Mode-7-Effekte lassen Kronleuchter baumeln und eine riesige Halle rotieren. Noch heute sehenswert.
Spielspaß:

1993

AKUMAJO DRACULA X: CHI NO RONDO
Systeme: PC Engine, Wii VC
Das standesgemäß prachtvolle PC-Engine-Abenteuer von Richter Belmont bietet wie der dritte NES-Teil Alternativrouten und mit der magischen Maria einen versteckten Zweitcharakter. Prominentestes Feature ist der 'Item-Crush', mit dem Ihr große Herzmengen für eine mächtige Sekundärwaffen-Spezialattacke opfert.
Spielspaß:

1986

VAMPIRE KILLER
System: MSX
Einen knappen Monat später folgt das in Europa und Brasilien als "Vampire Killer" bezeichnete "Akumajo Dracula" für Heimcomputer. Grafisch identisch mit dem Ur-"Castlevania", weist diese Version bereits RPG-Elemente und komplexeren Spielverlauf auf.
Spielspaß:

SPIN-OFF

1990

AKUMAJO SPECIAL: BOKU DRACULA-KUN
Systeme: NES
Konamis "Castlevania"-Parodie schaffte es niemals in den Westen. Protagonist Kid Dracula machte später auch einige "Parodius"-Episoden unsicher.
Spielspaß:

HANDHELD

1993

KID DRACULA
System: Game Boy
Spielerisch solide Plattform-Action. In Fankreisen sind der kleine Vampir und sein knuffiger Kumpel, der Sensenmann, längst Kult. Leider wurde die Serie nicht fortgesetzt.
Spielspaß:



HANDHELD
Bereits früh in der Seriengeschichte zeugte "Castlevania" einen Zweig von Handheld-Ablegern, die sich bis heute einer robusten Gesundheit erfreuen.

1989

CASTLEVANIA: THE ADVENTURE
System: Game Boy
Auf dem Game Boy zückte erstmals ein anderer Belmont die Peitsche: Christopher jagt Dracula im 16. Jahrhundert und mit ihm typische Kinderkrankheiten früher Game-Boy-Titel. Flackern und Peitschen-Downgrades bei Feindkontakt nerven, Sekundär-Waffen fehlen.
Spielspaß:

1991

CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE
System: Game Boy
Das zweite Game-Boy-Abenteuer zeigt mehr Peitschen-Fairness und Komfort per Passwort-System. Außerdem sind nun endlich die Zweit-Waffen wie Weihwasser und Äxte in einem mobilen "Castlevania" verfügbar.
Spielspaß:

1997

CASTLEVANIA LEGENDS
System: Game Boy
Passabler Abschluss der Game-Boy-Reihe. Magierin Sonia Belmont kann als Vorläuferin zu Shanoa aus "Order of Ecclesia" gesehen werden. "Legends", die N64-Teile sowie "Circle of the Moon" zählen heute nicht mehr zur offiziellen Serien-Chronologie.
Spielspaß:

2001

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
System: GBA
Während die stationären Konsolen durchs dreidimensionale Mittelmaß irrten, besann man sich für den GBA auf die Tugenden von "SotN". Ein gewaltiges 2D-Schloss, RPG-Elemente und magische Karten machen Nathans Abenteuer noch heute spielenswert.
Spielspaß:

vania

REMAKE


2001
CASTLEVANIA CHRONICLES
Systeme: PSone
Die PlayStation-Version des X68.000-Remakes von 1993 verfügt über Rendersequenzen, überarbeitete Grafiken und zusätzliche Spielmodi wie 'Time Attack'. Spielerisch höchst traditionell und deshalb heute nur für Liebhaber interessant.
Spielspaß:


2007
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
System: PSP
Remake von "Chi no Rondo" mit flüssiger 3D-Grafik. Die Originalversion sowie "Symphony of the Night" gibt's obendrein zum Freispielen.
Spielspaß:

REMAKE


1994
CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION
System: Mega Drive
Die in USA "Bloodlines" betitelte Mega-Drive-Version verweist mit dem Helden John Morris auf Bram Stokers Romanfigur Quincy Morris und hält technisch wie spielerisch das hohe Niveau von "Chi no Rondo". Die haarsträubende Story spielt am Anfang des ersten Weltkriegs.
Spielspaß:


1995
CASTLEVANIA: VAMPIRE'S KISS
System: SNES
Eine magere Interpretation von "Chi no Rondo" mit neuem Leveldesign und weniger optionalen Pfaden für Held Richter Belmont. Kritiker und Fans reagierten eher verhalten und mokierten unfaire Passagen, das Fehlen von Maria sowie Schlampereien bei Gegnerverhalten und Bedienung. Lediglich audiovisuell befriedigend.
Spielspaß:


1997
CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
Systeme: PSone, Saturn, XBLA, PSN
Richter und Maria aus "Chi no Rondo" verbünden sich mit Draculas Sohnemann Alucard und revolutionieren die Serie: Ein einziges Riesenlevel im "Metroid"-Stil, Erfahrungspunkte, Rüstzeug und Waffen sowie beschwörbare 'Familiars' ergeben einen Vollblut-Hit. Bis heute Kult: Die zweite Hälfte des Spiels schickt Euch durch ein auf dem Kopf stehendes Schloss.
Spielspaß:

3D
An diesem Punkt spaltet sich die Serie in 2D und 3D-Episoden. Letztere können bis heute den zweidimensionalen Varianten nicht das Wasser reichen.


1998
CASTLEVANIA
System: N64
Carrie und Reinhardt wird die zweifelhafte Ehre des ersten 3D-"Castlevanias" zuteil. Aus heutiger Sicht blutleer dank störrischer Kamera und Matschtexturen. Ende 1998 lockten Action-Adventure-Elemente und multiple Enden.
Spielspaß:


1999
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS
System: N64
Kaum ein Jahr nach dem ersten 3D-"Castlevania" streift Wolfsmensch Cornell durch die grafisch wie spielerisch leicht renovierten Hallen des ansonsten altbekannten N64-Schlosses.
Spielspaß:


2003
CASTLEVANIA
System: PS2
Leon Belmont wagt den nächsten Sturm auf ein 3D-Teufelsschloss und bleibt einmal mehr im spielerischen Mittelmaß hängen. "Devil May Cry"-Klon mäkeln die Kritiker.
Spielspaß:


2005
CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS
Systeme: PS2, Xbox
Held Hector versucht, einige "SotN"-Elemente in die dritte Dimension zu hieven, und präsentiert die an Alucards 'Familiars' erinnernden Beschwörungs-Teufelchen. Grafische Pracht und Spielqualität der 2D-Teile werden nicht erreicht.
Spielspaß:

CASTLEROID
"Symphony of the Night" zog eine Reihe hochqualitativer 2D-Episoden nach sich, die als Merkmale die RPG-Elemente und das an "Metroid" erinnernde labyrinthische Riesenlevel haben. Fans sprechen von 'Castleroids'.


2002
CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE
System: GBA
Juste Belmont durchstreift das gewaltige Schlosslabyrinth in bewährter "SotN"-Manier und hebt sich durch das Sammeln magischer Bücher vom Vorgänger ab. "HoD" ist heute zusammen mit "Aria of Sorrow" im Doppelpack zu haben.
Spielspaß:


2003
CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW
System: GBA
Der dritte und letzte GBA-Teil macht die Vampirjagd zur Seelenjagd. Soma Cruz' Fähigkeit zur Seelenabsorption addiert Sammelsucht zum schmackhaften Spielmix der Vorgänger und resultiert in einem grandiosen GBA-Finale.
Spielspaß:


2005
CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW
System: DS
Soma Cruz kehrt auf dem DS zurück und liefert einmal mehr ein grandioses 2D-"Castlevania" ab mit prachtvollem Riesenschloss, süchtigmachendem Seelensammeln und leider etwas aufgesetzten Touchscreen-Magiesiegeln.
Spielspaß:


2006
CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN
System: DS
Jonathan und Charlottes Abenteuer führt die Handlung der Mega-Drive-Episode fort; ansonsten orientiert es sich am DS-Vorgänger. Erstmals gibt es Quests. Magische Porträts bieten Abwechslung, wiederholen sich aber ab der Hälfte.
Spielspaß:


2008
CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA
System: DS
Die 'schwarze Katze' Shanoa bringt die DS-Trilogie wie im Blutrausch zu Ende. RPG- und Sammel-Elemente der Vorgänger treffen auf Plattform-Action und Boss-Kämpfe der alten Schule. Eine frei begehbare Oberwelt-Karte inklusive Questgeber-Dorf, Geheimlevels und Bonus-Modi lassen kaum Platz für Wünsche.
Spielspaß:

Castlevania Judgment

Wii Beat'em Up 12

Die "Castlevania"-Reihe hat eine lange Geschichte voller Höhen, Tiefen, Neuausrichtungen und Rückbesinnungen hinter sich (siehe Stammbaum vorige Doppelseite). Dennoch blieb sich die Geschichte um Dracula und den Belmont-Clan immer treu und wagte keine Genre-Ausflüge.

Jetzt lässt Konami die Vampire und Peitschenschwinger erstmals in Beat'em-Up-Gefilden fremdgehen. Die Prominenz der besten Episoden versammelt sich an Schauplätzen rund um das legendäre Dracula-Schloss und stellt sich in Mann-gegen-Mann-Duellen. Belmont-Fans greifen auf die Urgesteine Simon und Trevor zurück, während Vampiristen mit Silberhaar Alucard oder dessen Vater antreten; neben Maria, dem zeitreisenden Aeon und dem Golem sind sogar Shanoa, die Heldin aus der neuen DS-Episode "Order of Ecclesia", und der Tod höchstpersönlich mit von der Partie.

Remote-Peitsche

Die Spielmechanik von "Castlevania Judgment" erinnert an das "Power Stone"-Duo – allerdings bestreiten wie im ersten Teil nur zwei Protagonisten den Kampf. Die Duellanten bewegen sich frei durch die begrenzten Schauplätze, attackieren, weichen gegnerischen Angriffen aus, schnappen sich Extras aus zerstörbaren Gegenständen oder missbrauchen diese als Wurfgeschoss.

Die Vampir-Keilerei nutzt die Eigenheiten der Wii-Steuerung: Schwingt die Remote für vertikale oder horizontale Attacken, bei gehaltener B-Taste hagelt es Spezialmanöver. Auf Knopfdruck blocken die Kämpfer oder springen; durch Schütteln des Nunchuks weicht Ihr gegnerischen Hieben aus.

Wie in den Hauptteilen der Serie ermöglichen gesammelte Herzen den Einsatz von Extrawaffen. Füllt Ihr Eure Energieleiste am unteren Rand bis zum Maximum, lässt Eure Figur via Steuerkreuz eine verheerende Super Combo vom Stapel. Alternativ zur Remote-Steuerung kann "Castlevania Judgment" auch mit dem Classic-Controller gespielt werden.

Neben den üblichen Modi ('Arcade', 'Versus', 'Survival') versucht Ihr Euch am mit Zwischensequenzen gespickten Story-Modus sowie der 'Schloss'-Herausforderung: Meistert die gestellten Aufgaben, um Euch auf der Schlosskarte zu bewegen.

Um in den Genuss aller Spielmodi, Figuren und tonnenweise Extras zu kommen, müsst Ihr in sämtlichen Modi Vorgaben erfüllen. Ein paar schaltet Ihr frei, indem Ihr Euren Wii via DS-Link mit der Handheld-Episode "Order of Ecclesia" verbindet. Mit Freunden messt Ihr lokal oder online Eure Kräfte. *ma*



Wii Duell der Helden: Trevor Belmont und Draculas Sohn Alucard lassen im Uhrenturm Schwert und Peitsche sprechen.



Wii Auf dem Schlossdach: Der Golem ist langsam, richtet aber viel Unheil an.



Wii Alucard muss die Kristalle zerstören – leider haben die Echsen was dagegen.



Marcus Grüner

"LAHM"

Nach "Castlevania Judgment" ist mir endlich klar, warum "Super Smash Bros. Brawl" die Remote nicht unterstützt: Wenige Runden mit hektischer Fuchtelei bescheren ein schmerzendes Handgelenk, zudem hat man nie das Gefühl, seine Figur kontrolliert zu steuern. Mit dem Classic-Controller spielen sich die Vampirkämpfe zwar besser, dennoch entscheidet immer wieder der Zufall über Sieg oder Niederlage. Die überladene Steuerung lässt Euch nur selten alle Finessen nutzen. Ebenso unglücklich die träge Kamera – ständig verdeckt ein Charakter den anderen. An den unspannenden Kämpfen ändern auch die toll inszenierten Super Combos nichts. Nur Sammlernaturen mit hoher Frustresistenz werden mit "Judgment" irgendwann warm. Die Grafik gefällt mir trotz schwammiger Texturen, die Charaktere und Schauplätze haben immerhin Wiedererkennungswert.

ENTWICKLER 8ING

Das Tokioter Entwicklerhaus existiert seit 1993 und beschäftigt 130 Mitarbeiter. Zu den Aushängeschildern der Firma gehören die "Bloody Roar"-Serie sowie zahlreiche "Naruto"-Episoden. Auch "Dragon Quest: Swords" für Wii und "Tatsunoko vs. Capcom" (Test in der letzten Ausgabe) entstanden hier. Interessant ist die Firmenhistorie: Im Jahr 2000 kaufte 8ing den kleineren Entwickler Raizing auf, bei dem u.a. "Battle Garegga" entstand. Dort arbeiteten zahlreiche Ex-Programmierer von Compile ("Gunhed", "Musha Aleste") und Toaplan ("Snow Bros.", "Tiger Heli").



Entwickler	**8ing, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**26. Februar**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- 14 prominente "Castlevania"-Recken
- zahlreiche Extras erspielbar
- Online-Kämpfe möglich
- wahlweise mit Remote, Classic- oder GameCube-Controller spielbar

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**51**
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Hektische Schlägerei mit Vampiren und Jägern, die mit vertrautem Setting lockt und mit überladener Steuerung abschreckt.**

Disgaea 3: Absence of Justice



PS3 Strategie 12

Mit putziger Bitmap-Grafik, Slapstick-gespickter Handlung und verzwickten Rätselkämpfen besinnt sich die "Disgaea"-Serie auf die Werte klassischer Taktikabenteuer: In der dritten Episode dreht sich alles um die Dämonenschule, in der Hitzkopf Mao und Streberin Paspberyl um den Ehrentitel wetteifern. In unzähligen Taktikkämpfen dürft Ihr sowohl der Handlung folgen, als auch die Ausrüstung mittels Rätselschlachten verbessern. In diesen bestimmen die Geokräfte das Geschehen, da sie gewaltige Kettenexplosionen auslösen und Statuswerte von Freund und Feind erheblich beeinflussen können – wer die Geosteine clever arrangiert, setzt diese Eigenschaften zu seinem Vorteil ein. Spielerisch erweitert wurden vor allem die Teammanöver, mit denen sich Kameraden jetzt höherwerfen und Skills verschmelzen lassen. Teamcombos dürft Ihr außerdem mittels Sitzordnung im Klassenraum und Eintritt in Studentenverbindungen nach Belieben organisieren.

Zudem hat Entwickler Nippon Ichi einige Feinheiten hinzugefügt, so gibt es jetzt überraschende Piratenangriffe, eine Download-Funktion für neue Figuren und Item-Schätze, die man nur über verzwickte Bauklotzberge erkraxelt – wer blindlings um sich schlägt, zerstört den Pfad zum Bonus. *oe*



Oliver Ehrle

"SUPER"

Dank reichlich Witz und pfiffigen Aufgaben bleibt Ihr bis über 100 Stunden bei der Stange: Weil jederzeit zahlreiche Missionen verfügbar sind, kommen auch Einsteiger nicht ins Stocken. Allerdings tummelt Ihr Euch lediglich in Schule und isometrischen Levels, etwas mehr Auslauf und neue Optiken hätte Nippon Ichi dem Abenteuer schon gönnen können. Eisernen Fans der Serie werden die Verbesserungen deshalb zu halbherzig sein, schließlich hat man schon mehrere hundert Stunden mit den Dämonen verbracht – das schreit nach grundlegender Abwechslung!



PS3 Mit den neuen Teammanövern kraxelt die Party durch verzwickte Treppen- und Säulenwelten: Hier müsst Ihr selbst über den Pfad mächtig grübeln.



PS3 In den Rätselkämpfen wirken die Kräfte der Geosteine auf allen Feldern einer Farbe – setzt sie weise!

Entwickler **Nippon Ichi, Japan**
Hersteller **Koch Media**
Termin **im Handel**
Preis **55 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- » komplexe Taktikkämpfe und vielseitig kombinierbare Charaktere
- » neue Teammanöver und Piratenangriffe
- » witzig präsentierte Handlung
- » technisch spartanisch

SPIELSPASS 86

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Die Lümmel der ersten Bank: In der Dämonenschule ist Grips gefragt, insgesamt bietet sie Fans aber zu wenig Neues.

Star Ocean: Second Evolution

PSP Rollenspiel 12

Vier Monate nach dem Remake des ersten "Star Ocean" fliegt nun die erweiterte Neufassung von "Star Ocean: The Second Story" auf der PSP ein. Und neun Jahre nach der Erstveröffentlichung auf PSone wurde die wilde Weltraumreise von Claude C. Kenny, dem Sohn von Ronyx aus dem ersten Teil, mit der komplett identischen Politur überzogen, die auch auf "Star Ocean: First Departure" glänzte. Flüssig animiert marschiert Claude durch die märchenhafte Idylle des Planeten Expel. Hierbei werden nur die Weltkarte und die Arenen für die zufällig beginnenden Echtzeit-Kämpfe in echtem 3D dargestellt. Heimelige Hafenstädte, schummrige Dungeonkeller und banditenverseuchte Wälder werden wie gehabt mit teils prachtvollen, teils sterilen Renderhintergründen dargestellt. Sämtliche wichtigen Dialoge des Spiels liegen energisch eingesprochen auf der UMD.

In den Städten und Burgen der Weltkarte wird allerlei Rüstzeug und Krimskrams eingekauft, der für die Ausübung der erlernbaren Fähigkeiten wie Malen, Kochen oder Spähen benötigt wird. Außerdem sind bei den meisten Stadtbesuchen optionale Szenen verfügbar, in denen Ihr mehr über die Mitglieder Eurer bunten Truppe erfahrt. So jammert der Krieger Ashton über die beiden sprechenden Drachenköpfe, die ihm aus dem Rücken wachsen, Heilerin Rena zickt gegen Symbol-Magierin Celine und Schwert-Schönling Dias kommt nur in die Party, wenn Ihr am Anfang Rena statt Claude als Hauptfigur wählt. Leichte Abweichungen zwischen Claude und Renas Version der Story motivieren zum zweimaligen Durchspielen, zumal der Ablauf der Kämpfe und viele kleinere Ereignisse davon abhängen, welche Partymitglieder Ihr rekrutieren konntet. Wer allerdings gerade erst mit "First Departure" fertig wurde, empfindet die identische Präsentation, die launigen, aber irgendwann eintönigen Buttonmasher-Gefechte und das inzwischen altbekannte Skill-Set möglicherweise als langweilig. *mw*



Max Wildgruber

"GUT"

Obwohl ich bei den Originalteilen den zweiten Teil klar vorziehe, muss ich "Second Evolution" leichte Abnutzungserscheinungen gegenüber "First Departure" attestieren. Story und Charaktere sind zwar nach wie vor überlegen, doch die identische Präsentation, Skills und Kämpfe begannen mich trotzdem recht bald zu langweilen. Keine Evolution.

Entwickler **tri-Ace, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Termin **im Handel**
Preis **35 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- » zwei spielbare Hauptcharaktere mit leicht unterschiedlicher Story
- » Anime-Intro und fast durchgehende Sprachausgabe
- » Optik, Kämpfe & Skills wie im Vorgänger

SPIELSPASS 82

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Routiniert gemachte Fortsetzung der klassischen Fantasy-SciFi-Reihe mit alternativer Hauptstory.





PSP Klassisch: Dungeon-Trips und Wanderungen erfolgen vor gerenderten Hintergründen, nur gekämpft wird in 3D-Arenen.

Halo Wars

360 Strategie 



360 Alle Missionen dürft Ihr auch im Koop-Modus bestreiten – dabei teilen sich die Einheiten in Grün und Blau.

Dunkle Rauchwolken über schneebedeckten Feldern – unsere Warthogs und Scorpions stehen in Flammen. Zwischen zerklüfteten Gebirgsketten trotzt die UNSC-Basis den Attacken der Covenant-Brigaden. Die letzten Spartan-Krieger graben sich an den Gebirgsflanken ein, um den anrückenden Invasoren aufzulauern. Mit ohrenbetäubendem Donnergrollen marschiert die außerirdische Streitmacht heran. Laserstrahlen zerschneiden die Luft, Explosionen erschüttern die Basis. Nun hilft nur noch das Mutterschiff: Mit einem vernichtenden Plasma-Strahl zerteilen wir die Covenant-Armee. Die Spartans geben der schwer angeschlagenen Streitmacht den Rest – die Schlacht ist gewonnen...



360 Nur Eure Infanterie darf Energiefelder durchqueren und deren Stromquelle abschalten. Erst dann kann die Hauptstreitmacht vorrücken.

Wir schreiben das Jahr 2531 – 20 Jahre vor den Ereignissen von "Halo": Der von Menschen kolonisierte Planet Harvest im Epsilon-Indi-System ist seit fünf Jahren immer wieder Ziel der Attacken der Covenants. Dennoch konnten die Erdstreitkräfte der UNSC den Angriffen widerstehen. Doch nun rücken die Außerirdischen mit massiver Verstärkung an. Die technisch fortgeschrittene Allianz der Covenants setzt sich aus diversen Spezies zusammen, um die Kampfkraft zu potenzieren.

Vorwärts, marsch!

Aber Rettung naht: Das Militärschiff 'Spirit of Fire' unter dem Kommando von Captain Cutter will den Planeten ein für allemal für die Menschheit erringen. Mithilfe des intelligenten Bordcomputers Serina übernehmt Ihr die Kontrolle über die gesamte Streitmacht. Doch zuerst macht Ihr Euch in den Tutorials mit der simplen Steuerung vertraut. Mit den beiden Analogsticks bewegt und dreht Ihr die Kamera. Mit A wählt Ihr eine Einheit, mit X bewegt Ihr sie zum Zielpunkt oder greift Feinde an. Per Y-Taste holt Ihr zu Spezialattacken aus: Marines werfen Granaten, während Warthogs Gegner rammen. Wichtig im Eifer des Gefechts ist die schnelle Wahl bestimmter Einheiten. Mittels gedrückter A-Taste markiert Ihr Truppen innerhalb eines Zielkreises. Alternativ selektiert Ihr alle Verbündeten mit dem LB-Button. Auf dem Bildschirm sichtbare Armeen wählt Ihr dagegen mit der RB-Taste. Schnell erforscht Ihr so unbekannte Gebiete und gewinnt erste Scharmützel.

Gut versorgt

Doch ohne Nachschub kommt Ihr nicht weit. Genretypisch steht zunächst der Aufbau der eigenen Basis auf dem Programm. Auf dem vorgegebenen Bauplatz werden neben dem Zentralgebäude auch Slots für verschiedene Gebäude errichtet. Mittels Kreismenü habt Ihr schnellen

Funk

Eure Verbündeten geben Hinweise zum Spielablauf und alarmieren Euch bei unerwarteten Ereignissen.



Reaktor

Reaktoren erhöhen die Technologiestufe um einen Zähler: Nur so könnt Ihr bessere Einheiten und durchschlagskräftige Kriegsmaschinerie produzieren. Baut die Kraftwerke aus, um das Technik-Level weiter anzuheben.

BRETTER, DIE DIE WELT BEDEUTEN



Auf dem Spielbrett gehen die Schlachten weiter: Das in den USA bereits erschienene "Halo Interactive Strategy Game" nach "Space Hulk"-Manier bietet nur mittelmäßige Unterhaltung. Beim neuen Strategie-Brettspiel "Risk: Halo Wars" bedient man sich dagegen eines beliebten Klassikers: "Risiko". Mit den altbekannten "Risiko"-Regeln kämpft Ihr um die Herrschaft: Neben UNSC und Covenant kommt eine dritte Fraktion ins Spiel – die Flood. Das Spielbrett ist in sechs Regionen (sprich Kontinente) mit insgesamt 42 Territorien unterteilt, 250 Plastikfiguren unterstützen Euch beim Feldzug. Im Juni erscheint das Brettspiel in den USA für 40 US-Dollar. Ob die "Risiko"-Variante den Sprung nach Europa schafft, ist unbekannt.

Ressourcen

Sammelt herumliegende Ressourcen ein, um die Produktion größerer Einheiten zu starten.

Geschütz

Um Eure Basis vor feindlichen Angriffen zu schützen, stattet Ihr sie mit bis zu vier Geschützen aus. Upgrades wie Flammenmörser, Railgun oder Raketenwerfer heizen den Gegnern so richtig ein.

Anzeigen

Werft immer ein Auge auf Eure Versorgung: Die erste Zeile zeigt die Anzahl aller Einheiten und deren Maximum auf dem Schlachtfeld an. Darunter lest Ihr aus der Technologiestufe heraus, welche Gebäude Ihr errichten dürft. Die letzte Zahl gibt die vorhandenen Ressourcen an, die durch Einsammeln oder Versorgungseinheiten produziert worden sind.

Fahrzeugdepot

Nur mit fortgeschrittener Technologie-Stufe dürft Ihr Depots bauen: Im Fahrzeugdepot fertigt Ihr durchschlagskräftige Scorpionpanzer und Cobrafahrzeuge. Tipp: Gegen vier aufgerüstete Wolverine-Luftabwehrpanzer ist kein Aliengras gewachsen. Im Luftfahrzeugdepot stehen Euch die wendigen Hornet-Schwebegleiter und die UNSC-Supereinheit Vulture zur Verfügung.

Kaserne

In der Kaserne trainiert Ihr neue Soldaten wie Marines, Flammenwerfer-Einheiten und Spartans. Baut das Gebäude aus, um die Truppen mit einer zusätzlichen Einheit, Blendgranaten oder Chainguns auszurüsten – das erhöht die Kampfkraft.

Versorgungsmodul

Produktion ist der Schlüssel zum Erfolg. Dazu benötigt Ihr genügend Ressourcen. Mit einer Versorgungseinheit wird das wertvolle Gut in handlichen 10er-Packs erzeugt. Mit einer Modulerweiterung beschleunigt Ihr die Produktion.

Kommandozentrum

Im Herzstück jeder Basis montiert Ihr neue Warthogs und Spezialeinheiten, die je nach Anführer variieren. Anfangs verfügt Ihr nur über fünf Bauplätze für Erweiterungen. Erst nach zweimaligem Ausbau erhaltet Ihr das Maximum von sieben Slots (hier zu sehen). Sorgt für ausreichenden Schutz, denn wenn sich die Energieleiste Eurer Basis leert, heißt es bald Game Over. Auf manchen Karten befinden sich weitere Bauplätze für neue Stützpunkte.

Zugriff auf den Bau von sechs Erweiterungen: Errichtet zunächst Versorgungsmodule, um beständig Ressourcen zu generieren. Diese sind für weitere Produktionen unverzichtbar. Neue Fußtruppen bildet Ihr dagegen in der Kaserne aus. Für eine höhere Technologie-Stufe baut Ihr Reaktoren, die auch Grundvoraussetzung für Depots sind.

Im Fahrzeugdepot montiert Ihr Panzer, während Ihr im Luftfahrzeugdepot verschiedene Fluggeräte fertigt, die sich unabhängig vom Terrain bewegen können. Das Rüstungsdepot ermöglicht schließlich die Hightech-Forschung: Lasst Eure Wissenschaftler an neuen Fähigkeiten werkeln. 'Adrenalin' beschleunigt die Infanterie, 'Reserven' verkürzen die Ausbildung. 'Verstärkungen' erhöhen die Maximalzahl an Einheiten, während größere Geschütze für eine effektivere Verteidigung sorgen. Schließlich gibt es nichts Schlimmeres, als auf dem ungeschützten Stützpunkt vom Feind überrascht zu werden, während Eure Einheiten quer über der Karte verstreut sind.

Auch die Basis lässt sich in drei Stufen ausbauen und beherbergt bis zu sieben Baufelder. Dennoch habt Ihr bei schlechter Planung schnell ein Platzproblem und blockiert die weitere Entwicklung. Einsteiger sollten daher Erweiterungen in dieser Reihenfolge errichten: eine Kaserne, zwei Versorgungsmodule, zwei Reaktoren, ein Fahrzeugdepot, ein Luftfahrzeugdepot.

Leider werden in Auftrag gegebene Produktionen nicht parallel, sondern nur nacheinander ausgeführt. Bis Ihr eine schlagkräftige Armee auf die Beine stellt, vergeht einige Zeit. Wie gut, dass sich auf manchen Kampagnen-Karten auch weitere Bauplätze für Basen verstecken. Ebenso könnt Ihr eine feindliche Basis überrennen, um dort einen neuen Stützpunkt zu errichten.

Actionreiche Feldzüge

Mit einer gut ausgestatteten Basis im Rücken sendet Ihr beruhigt Eure Truppen aus. Dabei erweisen sich Warthogs als zuverlässige wie schnelle Aufklärer. Damit erkundet Ihr das nähere Gelände und lüftet den dunklen Nebel, der Euch die Sicht versperrt. Trefft Ihr auf etwaige Bedrohungen, mobilisiert Ihr Eure Hauptstreitmacht, die am besten aus einer Kombination aus Bodenfahr-



"GEHT SO"

Philip Ulc

Als Strategiespiel versagt das "Halo"-Geplänkel, der Action-orientierte Ansatz macht aber dennoch bis Kampagnen-Ende Spaß. Besonders die fantastischen Zwischensequenzen nach jeder Mission heben die Laune. Trotzdem gibt es Abzug wegen der viel zu simplen Steuerung, die mir kaum taktische Möglichkeiten bietet – Gebäude werden nicht gleichzeitig gebaut, Truppen können nicht individuell gruppiert werden und es gibt nur einen Sammelpunkt für alle Einheiten. Auch der Multiplayer-Modus patzt: Die Fraktionen sind nicht gut genug ausbalanciert, einige UNSC-Truppen sind schlicht zu stark. Zudem nerven die wenigen Einstellungen im Skirmish: Es einfach mal mit drei KI-Bots gleichzeitig aufzunehmen, ist nicht vorgesehen. Hier wird viel Potenzial verschenkt.

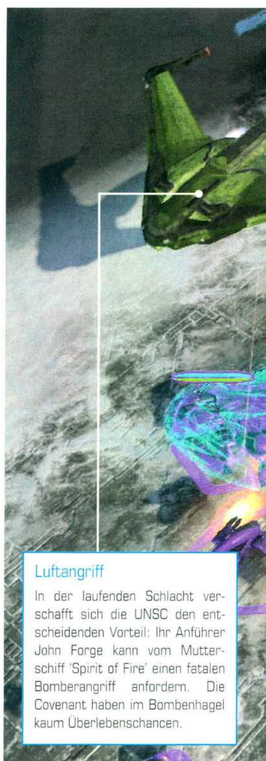


360 Die Covenants machen selbst vor der Zivilbevölkerung nicht Halt: Schützt innerhalb des Zeitlimits die fliehende Masse sowie die Evakuierungsschiffe vor Übergriffen.





360 Schritt für Schritt erledigt Ihr den Scarab: Schaltet zunächst seine gut geschützten Energieplattformen aus, um ihn zu verlangsamen (links). Nutzt schwere Geschütze, um das Ungetüm anschließend niederzuringen (rechts).



Luftangriff

In der laufenden Schlacht verschafft sich die UNSC den entscheidenden Vorteil: Ihr Anführer John Forge kann vom Mutterschiff 'Spirit of Fire' einen fatalen Bomberangriff anfordern. Die Covenant haben im Bombenhagel kaum Überlebenschancen.

zeugen, fliegenden Vehikeln und Fußtruppen besteht. Echte Strategen teilen dagegen ihre Truppen auf, um das Gelände effektiv zu nutzen und Gegner zu umzingeln. Den Durchblick über Euer Gefolge erhaltet Ihr via Steuerkreuz: Nach links schaltet Ihr zur Basis, nach unten wechselt Ihr die einzelnen Gruppen durch. Wird ein Angriff gemeldet, könnt Ihr nach rechts schnell zum Kampfgebiet wechseln. Schließlich steht Euch das Mutterschiff zur Verfügung (Steuerkreuz nach oben): Die 'Spirit of Fire' liefert nicht nur Nachschub in Form von Truppen und Einheiten, sondern hilft ebenso in brenzligen Situationen. Das Schiff kann verheerende Angriffe mit seiner MAB-Kanone abfeuern, aber auch beschädigte Einheiten innerhalb eines Zielradius heilen. Grundvoraussetzung sind aber genügend Ressourcen. Ebenso ruft Ihr Pelican-Transporter, um schwere Geschütze an entlegene Orte zu verfrachten.

Planetarer Krieg

Die Kampagne führt Euch mit 15 Hauptmissionen über den ganzen Planeten Harvest und darüber hinaus. So beginnen die ersten Geplänkel zunächst in eisigen Gebirgen. Danach stehen optisch wie spielerisch vielfältige Aufträge an: Sichert die Evakuierung der Zivilbevölkerung der Stadt Arcadia. Dabei schützt Ihr nicht nur die Bürger, sondern auch die Transportschiffe vor Covenant-Übergriffen. Außerdem kümmert Ihr Euch um einen im Bau befindlichen Scarab, der sich zwar nicht bewegen kann, aber dennoch Eure Basis mit seinem todbringenden Laserstrahl bedroht. Schwächen lässt sich das Biest nur mit der Zerstörung von verstreut liegenden Energiepunkten – erst dann gebt Ihr ihm mit geballter Feuerkraft den Rest.

Zudem taucht ein gigantischer Schutzschild der Covenants auf, den Ihr nur mit Rhino-Geschützen durchbrechen könnt. Bringt die dicken Artillerie-Wummen in Position und



Thomas Stuchlik

"GUT"

Die Ensemble Studios haben "Halo" erfolgreich ins Strategie-Genre portiert. Die stimmige Inszenierung motiviert zum Weiterspielen, die Geschichte fügt sich nahtlos ins Universum ein. Fans der Ego-Shooter-Reihe freuen sich über eine leicht zugängliche Steuerung und Tutorials, die auch Taktik-Muffeln den Zugang zum Spiel ermöglichen. Grafisch überzeugt "Halo Wars" mit Liebe zum Detail: Filigrane Animationen in der Basis wie auch bildschirmfüllende Schlachten erfreuen das Auge. Die Kampagne bietet dank vielfältigen Aufgaben genug Abwechslung. Allerdings sind Strategie-Spezialisten wie mein Kollege Philip hier unterfordert. Denn im Vergleich zu anderen Genrevertretern wurden viele Aspekte vereinfacht und gestrafft. Weiterer Negativ-Punkt: Die Covenant sind in der Kampagne nicht spielbar.

GUT GERÜSTET









Microsoft bietet zum Start von "Halo Wars" am 27. Februar alles auf: So dürft Ihr neben der normalen Fassung (1) auch zur Limited Edition (2) greifen. Diese enthält neben einem alternativen Covenant-Cover auch drei zusätzliche Multiplayer-Karten für "Halo 3". Außerdem findet Ihr darin ein Comic mit Hardcover-umschlag, einen Aufnäher der 'Spirit of Fire', sechs Karten sowie ein exklusives Fahrzeug für "Halo Wars". Wahre Fans holen sich zudem den orchestralen Soundtrack (3). Dieser enthält neben der Audio-CD eine DVD mit neun zusätzlichen Tracks in 5.1-Sound, einem 'Behind the Scenes'-Video sowie weiteren Trailern. Ebenso erscheint ein Hardwarebundle (4) bestehend aus einer Xbox 360 Premium mit 60-GB-Festplatte sowie den Spielen "Halo Wars" und "Halo 3" – der Preis stand zum Redaktionsschluss noch nicht fest.

Covenant vs. UNSC

Neben der Kampagne tretet Ihr in Online-Matches mit bis zu sechs menschlichen Kommandanten an. Leider gibt es immer nur zwei verfeindete Fraktionen.

Radarkarte

In der Kampagne müsst Ihr dunkle Bereiche erst erforschen. Im Deathmatch habt Ihr die Topographie im Blick, aber nicht die Aktionen des Gegners. Ein roter Zielkreis gibt gerade stattfindende Gefechte an.

Covenant-Basis

Die mit rundlichen Bauten versehene Covenant-Basis unterscheidet sich deutlich von den kantigen UNSC-Festungen. Der Aufbau gleicht sich jedoch: Auch hier baut Ihr auf freien Slots neue Fabriken für Fahrzeuge wie den Locust-Vierbeiner oder den durchschlagskräftigen Scarab.

schützt sie vor den wiederholten feindlichen Angriffen.

Mit- oder gegeneinander?

Ein dickes Plus an Spielspaß erwartet Euch im Koop-Modus, denn Ihr dürft die Kampagne auch zu zweit zocken. Dabei werkelt nicht jeder für sich in seiner Basis herum: Stattdessen teilt Ihr Euch den Stützpunkt und die begrenzten Ressourcen. Jeder Spieler darf Einrichtungen und Fabriken nach eigenem Gutdünken errichten. Angeforderte Einheiten werden aber nur für den Auftraggeber gebaut. So besitzt jeder Teampartner seine eigenen grünen bzw. blauen UNSC-Truppen, die er in den Kampf führt. Allerdings könnt Ihr Einheiten auch an den anderen Spieler übergeben. Die Absprache per Voice-Chat ist Pflicht, denn nur mit einer gemeinsamen Taktik überwältigt Ihr die Feinde. So hält beispielsweise ein Spieler die Covenant in Schach, während der andere einen Hinterhalt legt. Ebenso kann ein Mitstreiter den Basisaufbau, Ressourcen und Produktion sichern, während der andere die Feldzüge führt.

Natürlich stehen auch Kopf-an-Kopf-Duelle an. 14 Multiplayer-Karten warten in drei Skirmish-Modi auf Teilnehmer: 1 gegen 1, 2 gegen 2 oder 3 gegen 3 ist möglich. Zur Wahl stehen jeweils drei Anführer der Kriegsparteien mit entsprechenden Spezialfähigkeiten. Nur im direkten Duell ist die Allianz der Covenants spielbar. Hier heißt es umdenken, denn deren Einheiten sind schwächer, in der Masse jedoch überlegen. Die Basis überrascht mit einem anderen Baustil, die Erweiterungen gleichen sich jedoch spielerisch: In der 'Halle' bildet Ihr Grunt- oder Schakal-Infanterie aus, während 'Lager' Ressourcen generieren. In der 'Spitze' produziert Ihr Luftfahrzeuge wie den Banshee und den Vampire. Im Tempel erforscht Ihr neue Zeitalter, um an fortgeschrittene Technologie zu gelangen. Dank Schildgeneratoren und Geschützen trotzt die Basis auch schwerem Beschuss. Die Covenants besitzen kein Mutterschiff, das sie zur Hilfe rufen können. Stattdessen kommen verschiedene Anführer zum Einsatz, die sich als wahre Kriegskünstler erweisen: Der Prophet des Bedauerns kann einen Plasmakanonenangriff ordern, während der Brute-Häuptling in einen Kampfrausch verfällt. Zusätzlich dürfen Einheiten von Energiefeldern aus jederzeit zu ihrem Anführer gebeamt werden. So ist für ein Gleichgewicht der Kriegsparteien gesorgt.

Wie in M! Games berichtet, wurde das Entwicklerstudio Ensemble Studios nach der Fertigstellung von "Halo Wars" geschlossen. Dennoch will Microsoft auch künftig das Strategie-Epos unterstützen. Das neu aufgebaute Studio Robot Entertainment wird sich um weitere Download-Inhalte kümmern. *ts*



360 Die wunderschön inszenierten Zwischensequenzen führen die Geschichte um den Planeten Harvest weiter.

HALO WARS

Entwickler	**Ensemble Studios, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 6 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » abwechslungsreiche Kampagne mit 15 Missionen
- » Covenant nur im Deathmatch spielbar
- » auch für Nicht-Taktiker geeignet

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**83**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Das einsteigerfreundliche Taktik-Epos protzt mit opulenter Inszenierung, bietet für Strategie-Profis aber zu wenig Tiefgang.**

Sega Mega Drive Ultimate Collection

PS3 360 Oldie-Sammlung 











360 "Sonic 3" und "Streets of Rage 3" fehlten bei früheren Mega-Drive-Sammlungen auf PS2 und PSP.

PS3 Knobeln und kämpfen: "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" und "Shinobi 3" gehören zu den besseren Titeln der Sammlung.

Retro-Sammlungen für moderne Konsolen sind nichts Neues, schon zu 16-Bit-Zeiten wurden alte Automaten zweitverwertet. Nur auf den Next-Gen-Systemen PS3 und Xbox 360 tröpfelte der Oldie-Nachschub bisher spärlich – und wenn, wurden meistens 5 Euro und mehr pro Titel fällig. Sega fasst sich jetzt ein Herz und packt gleich 40 Modul-Klassiker vom Mega Drive sowie eine Handvoll anderer Spiele (siehe Kasten) auf eine DVD bzw. Blu-ray. Wii-Zocker kriegen die meisten davon übrigens auch via Virtual Console, müssen aber dafür deutlich tiefer in die Tasche greifen.



Ulrich Steppberger

"SUPER"

Sega zeigt, wie Retro-Recycling vernünftig geht: Ultimativ ist die Sammlung zwar nicht (dazu fehlen doch einige namhafte Titel), aber wer auch nur einen Funken Sympathie für Pixel besitzt, wird damit reichhaltig beschert. Gut, ein paar Gurken sind dabei, aber ingesamt gesehen stimmt nicht nur die Masse, sondern auch die Klasse. Das Drumherum geriet etwas lieblos, doch das stört nicht weiter: Die Spiele machen überwiegend immer noch Spaß, die Emulation funktioniert tadellos und speichern kann man auch jederzeit – prima!

Das (fast) volle Programm

Was sich auf der "Sega Mega Drive Ultimate Collection" findet, erweist sich als interessanter und umfangreicher, aber nicht alles umfassender Streifzug durch die Firmen-Archive. So gibt es u.a. "Sonic the Hedgehog 3" und "Streets of Rage 3" erstmals im Rahmen einer Allround-Sammlung, dafür machen sich andere namhafte Kollegen rar. Dass etwa die Disney-Hüpfereien wegfallen und Michael Jackson nicht moonwalkt, ist angesichts etwaiger Lizenzfragen nachvollziehbar. Wieso aber z.B. Firmenheld Wonder Boy fehlt und das auf PS2 und PSP erhältliche "Virtua Fighter 2" weggelassen wurde, bleibt ungeklärt. Ebenfalls schade: Auf den "Sonic"-Sammlungen für die letzte Generation gab es als Goodie die Steck-Kombos von "Sonic & Knuckles" mit den anderen Teilen zu spielen, auch das geht hier nicht.

Doch genug gemeckert, denn was tatsächlich alles drauf ist, kann sich sehen lassen. Von Jump'n'Run bis zu ausgewachsenen Rollenspiel-Epen werden mit Ausnahme von Sportspielen alle Genres mit Vertretern bedient, die sich auch heute noch als unterhaltsam erweisen. Und selbst die Gurken sind immerhin für ein paar Lacher gut.

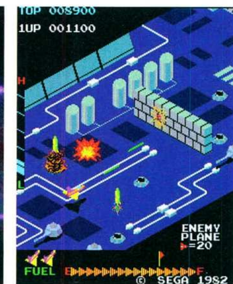
Die technische Umsetzung legt Wert auf originalgetreue Simulation, die mit den Ur-Einstellungen am besten wirkt. Wer unbedingt will, kann sich das Bild auf 16:9-Format verzerren lassen und einen Kantenglättungsfilter aktivieren, macht aber damit das Retro-Gefühl zunichte. Willkommen ist dagegen die neue Möglichkeit, zu jedem Spiel drei Speicherstände anlegen zu können – egal, ob das früher ging oder nicht. Unterm Strich verdient die "Ultimate Collection" das Prädikat 'voller Erfolg' – selbst Retro-Muffel sollten der Sammlung eine Chance geben. *us*

ALLE 49 SPIELE

Alex Kidd in the Enchanted Castle	1989
Alien Storm	1990
Altered Beast	1989
Bonanza Bros.	1990
Columns	1990
Comix Zone	1995
Decap Attack	1991
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	1993
Dynamite Headdy	1994
E-SWAT	1990
Ecco the Dolphin	1993
Ecco: The Tides of Time	1994
Fatal Labyrinth	1991
Flicky	1991
Gain Ground	1991
Golden Axe	1989
Golden Axe II	1991
Golden Axe III	1993
Kid Chameleon	1992
Phantasy Star II	1989
Phantasy Star III	1991
Phantasy Star IV	1994
Ristar	1995
Shining Force	1992
Shining Force II	1993
Shining in the Darkness	1991
Shinobi III: Return o.t. Ninja Master	1993
Sonic & Knuckles	1994
Sonic 3D: Flickies' Island	1996
Sonic Spinball	1993
Sonic the Hedgehog	1991
Sonic the Hedgehog 2	1992
Sonic the Hedgehog 3	1994
Streets of Rage	1991
Streets of Rage 2	1992
Streets of Rage 3	1994
Super Thunder Blade	1989
The Story of Thor	1994
Vectorman	1995
Vectorman 2	1996
Freischaltbare Bonusspiele:	
Alien Syndrome (Arcade)	1987
Altered Beast (Arcade)	1988
Fantasy Zone (Arcade)	1986
Tip Top (Arcade)	1983
Golden Axe Warrior (Master System)	1991
Phantasy Star (Master System)	1987
Shinobi (Arcade)	1987
Space Harrier (Arcade)	1985
Zaxxon (Arcade)	1982



360 Die "Phantasy Star"-Rollenspiele (hier Teil 4) sind komplett vertreten: Neben dem Mega-Drive-Trio ist die erste Episode vom Master System freischaltbar.



PS3 Der Baller-Klassiker "Zaxxon" im ungewohnten Hochkantformat.

Entwickler	**Backbone Entertainment, USA**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: einstellbar**

- 40 Mega-Drive-Oldies
- 9 Bonustitel und Interviews freischaltbar
- etwas karges Museum mit Zusatzinfos
- Speichern jederzeit möglich

SPIELSPASS 85

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	4 von 10

FAZIT » **Die volle Ladung: umfassende Retrospektive mit massenhaft Titeln, von denen viele auch heute noch Spaß machen.**

X-Blades

360 PS3 Action 12



360 Wuchtige Zauber und schicke Lichteffekte – "X-Blades" kann sich sehen lassen.

Das Grundkonzept von "X-Blades" ist ebenso bekannt wie bewährt: Held(in) metzelt in geheimnisvollen Dungeons Hundertschaften namenloser Feinde nieder. Hinzu kommen einige kleine Geschicklichkeitseinlagen und stämmige Bossgegner. So weit, so gut. Doch warum prangt bei der Spielspaßwertung eine schäbige 37? Weil die russischen Entwickler scheinbar die meiste Zeit damit verbracht haben, die Anime-Optik auf Hochglanz zu trimmen. Das ist ihnen gelungen – Cel-Shading-Look und Effekte können sich sehen lassen. Hinzu kommen die unzähligen Stunden, in denen die Designer Stück für Stück an der Unterwäsche von Heldin Ayumi herumschnibbelten – übrig blieb nur ein hauchzarter Tanga. Auch von der Entwicklungszeit war dann offenbar nicht mehr viel übrig – doch an eine Sache hatten die Programmierer nicht gedacht: das Leveldesign. Naja, so schwer kann das nicht sein. Und so bauten sie gut 40 kleine Areale ohne jeglichen Wiedererkennungswert, ohne Finessen, ohne Ideen. Fertig? Nein sie hatten noch etwas vergessen – die Gegner. Also entwarfen sie rasch einige klobige Modelle und warfen sie in tausendfacher Zahl in diese Levels. Dann war das Spiel fertig. Für ein Kampfsystem oder aus Ausbalancieren war keine Zeit mehr. Schade drum. Schade um die wirklich hübsche Grafik. *ms*



360 Besser als nix: Benutzt bei schwebenden Gegnern die viel zu schwachen Pistolen.



"MÜLL"

Matthias Schmid

Ich hatte mich wirklich auf diesen Titel gefreut – aber ein derart übles Level- und Spieldesign habe ich seit Jahren nicht gesehen. Eine KI existiert nicht, ein motivierendes Kampfsystem fehlt ebenso: Minutenlang hacke ich mit kraftlosen Standardschlägen auf die Gegnerflut ein oder entfache im Sekundentakt fast ebenso schwache Zauber. Zum Glück kann ich mit erbeuteten Seelen jederzeit neue Energie kaufen – so spart man sich das Balancing. Wäre da nicht die ordentliche (etwas zu sensible) Steuerung und die meist hübsche Optik – ich hätte die Disc nach den ersten zehn Spielminuten zerstört.

Entwickler	**Gaijin Entertainment, Russland**
Hersteller	**TopWare**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» hübsche Optik, der jedoch der Stil eines "Valkyria Chronicles" abgeht
» 42 Levels voll mit 18 Gegnertypen
» 27 Zauber und Fähigkeiten, die Ihr kaufen und auf Aktionstasten legen dürft

SPIELSPASS 37

Singleplayer	3 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Außen hui, innen pfui: Lasst Euch von dem halbnackten Mädel und der Grafik nicht blenden – Finger weg von diesem Schund!

Mad World

Wii Action nicht geprüft



Wii Vor asiatisch anmutender Kitschkulisse tobt der Straßenkampf. Jacks Vorteil: umfangreiches Angriffsrepertoire, Kettensäge, Extrawaffen und zahllose Finishing-Moves.

Tagaus, tagein landen auf unseren Schreibtischen zahlreiche Spiele. Viele davon machen Spaß, doch nur selten ist ein wahrhaft außergewöhnlicher Titel dabei. "Mad World" gehört dazu, das war schon nach der Ankündigung klar. Ebenso außergewöhnlich wie der konsequente Schwarz-Weiß-Look ist die Brutalität, mit der Protagonist Jack vorgeht. Häufig ist die Konzentration auf Gewalt ein Indiz für mangelnde Produktqualität. Deshalb waren wir anfangs skeptisch, ob hinter der absurden Comic-Blutorgie mehr steckt, als Schütteln der Wii-Fernbedienung *ohne spielerische* Substanz. Viele Stunden später wissen wir mehr: "Mad World" lebt vom Experimentieren mit dem vielfältigen Move-Repertoire und fordert schnell auch geübte Spieler.

Jacks Teilnahme an den makabren 'Deathwatch Games' beginnt im Ghetto, wo Ihr Euch mit den überraschend komplexen Steuerungsmöglichkeiten sowie Eurem Manager vertraut macht, der via Knopf im Ohr zu Jack spricht. Schrittweise lernt Ihr, durch waagerechte und senkrechte Bewegungen verschiedene Schläge auszuführen und unter Zuhilfenahme der B-Taste die Kettensäge an Jacks rechtem Arm einzusetzen. Der Manager bringt Euch bei, Gegner zu greifen, sie mit Nunchuk-Kopfnüssen ins Traumland zu schicken und in aller Ruhe zum nächsten Mordinstrument zu schleifen; auch Finessen wie Ausweichsalti und Sprungattacken muss Jack verinnerlichen, um in der verrückten Welt zu bestehen. Für jeden getöteten Gegner gibt es Punkte, die Ihr zum schrittweisen Freischalten von Zusatzwaffen, eingestreuten Herausforderungen und Bossfights braucht: Je abgedrehter Eure Combo, desto mehr Punkte hagelt es.

Entdecke die Möglichkeiten

Sondiert Eure Umgebung und experimentiert mit ihren zahlreichen Fallen. Die sind – wie das grafische Thema – in jedem Abschnitt anders, aber immer wieder erfrischend und durchweg dermaßen übertrieben, dass man das Spiel nicht recht ernst nehmen kann. Wenn Ihr Gegnern ein Straßenschild durch den Schädel rammt, auf dem vor Passanten mit Straßenschild im Kopf gewarnt wird, dann ist das Comic-Gewalt in der Tradition von "Tom & Jerry" oder "Roadrunner" – nur expliziter.

Andernorts steckt Ihr Feinde kopfüber in brennende Mülltonnen, schleudert sie gegen Stromkästen oder haltet sie an vorbeifahrende U-Bahnen, um sie in kleine Scheiben zu raspeln. In einem späteren Level treffen wir im Spukschloss auf Mumien, die auch mit fünf Straßenschildern im Kopf unvermindert angriffslustig sind. Mit einem Stück rohen Fleisch locken wir sie deshalb auf einen runden Platz und betätigen einen Schalter. Der lässt eine riesige Klinge rotieren und halbiert die untote Horde. Doch erledigt ist sie deshalb



Wii Mumien sind anhängliche Gegner: Schüttelt sofort die beiden Controller-Einheiten, um die zähen Kerle loszuwerden.



Wii Das gelbe Dreieck in der Bildmitte markiert aufgeschaltete Gegner – in diesem Fall eine widerspenstige Kopie vom "BioShock"-Big Daddy inklusive Bohrmaschine.



"SUPER"

Michael Herde

Wahnsinn! Nie hätte ich gedacht, dass jemand den Mumm hat, ein solches Spiel auf die Beine zu stellen. "Mad World" ist konsequent bis ins Detail und dafür gebührt den Entwicklern und Sega Lob. In Deutschland wird sich das Spiel der fortwährenden Gewaltdebatte stellen müssen, obwohl es hier nicht erscheint. Egal, ob die geniale Grafik, der gewöhnungsbedürftige, aber stimmige Soundtrack, der irgendwo zwischen Rap und Industrial-Rock pendelt, oder die Kompromisslosigkeit in der Darstellung unzähliger Moves – hier scheint mir der Kunstbegriff durchaus angebracht. Perfekt ist "Mad World" deshalb nicht: Motorradfahren langweilt ab der ersten Sekunde, der Mehrspieler-Modus ebenfalls. Ab und an stecke ich Treffer ein, weil die Kamera versagt. Dafür funktioniert die Wii-Steuerung einwandfrei und bereichert das Gesamtpaket.



Wii Mit Triebwerken in den Händen erzeugt Endboss 'von Twirlenkiller' Wirbelstürme. Der Gasmaskenträger sieht aus wie eine Mischung aus "Killzone"-Helghast und Nazi-Offizier. Dazu passend: der ausgestreckte rechte Arm, an dem Jack im Augenblick sägt.

noch lange nicht: Zu Beginn des Levels haben wir erfahren, dass Jack Mumien am besten senkrecht zerteilen sollte, um den Kopf zu zerstören. Doch auch ein beherzter Tritt auf selbigen eignet sich, um sie endgültig in Anubis' Arme zu schicken.

Abwechslung ohne Ende

Auch in den letzten Levels entdecken wir immer neue Wege, den Punktezähler schneller nach oben zu treiben. Und wir bemerken zahlreiche Anspielungen auf andere Spiele: Im Asien-Level erinnert einiges an "Ninja Gaiden", mit den freispielbaren Bonus-Klingen steigen wir wie der "God of War" in die Lüfte und bearbeiten den Feind dort weiter – um nur zwei Beispiele zu nennen.

Überschreitet Ihr eine vorgegebene Punktzahl, startet eine der sogenannten 'Bloodbath Challenges', an denen Ihr Euch nach einmaligem Zocken auch zu zweit versuchen könnt. Spielt mit gegnerischen Köpfen Golf, stopft Ninjas in Tonnen, um ein Feuerwerk zu entfachen oder werft möglichst viele Widersacher unter eine Stachelpresse. Für sich allein betrachtet langweilen die Aufgaben rasch, im Kontext des Solo-Abenteuers sorgen sie für amüsante Auflockerung. Ständig passiert etwas Neues: Mal wird eine Challenge ausgerufen, mal rücken fiese Zwischengegner wie ein fetter Stier mit Doppel-Kettensäge an, mal werden neue Waffen verfügbar. Die halten gerade so lange, dass Ihr beim nächsten Einsatz unbedingt weitere Moves ausprobieren wollt.

Ab dem dritten Level steigt der Schwierigkeitsgrad spürbar, weshalb Jack im teilweise zerstörbaren Levelinventar nach Extraleben und heilenden Glückspillen sucht. Vereinzelt rast Ihr mit einem Motorrad in "Road Rash"-Manier über die nächtlichen Straßen und wehrt Euch gegen fahrende Schurken – diese Passagen fallen spielerisch deutlich ab und sind zum Glück kurz gehalten. Auch der virtuelle Kameramann muss sich Kritik gefallen lassen: Das Aufschalten von Gegnern mit gedrückter C-Taste dauert zu lange, die automatische Kamera sorgt gerade im hektischen Getümmel für Chaos. Immerhin lässt sie sich auf Knopfdruck zentrieren. Doch diese Mängel sind angesichts der Stärken zu verschmerzen, zumal die spielerischen Qualitäten von einer überraschend spannenden Story zusammengehalten werden. Langsam entfalten sich die Hintergründe, weshalb Jack an den 'Deathwatch Games' überhaupt teilnimmt. *mh*



Wii Während der Motorradmission wehrt Jack Angreifer von allen Seiten ab, springt über Schanzen und setzt einen Nitro-Boost ein.

"REALISTISCHE GEWALTDARSTELLUNG INTERESSIERT UNS ÜBERHAUPT NICHT."



Atsushi Inaba war Präsident der 2007 geschlossenen Clover Studios. Der Kreativkopf zeichnet für außergewöhnliche Titel verantwortlich, darunter die "Viewtiful Joe"-Spiele, "God Hand" und "Okami". Jüngst führte er die Oberaufsicht über "Mad World". Wir sprachen mit dem sympathischen Platinum-Games-Entwickler.

M! Games: Als wir "Mad World" das erste Mal gespielt haben, waren wir erst sprachlos, dann folgten herzliche Lachanfälle. Woher stammen die blutrünstigen Ideen?

Atsushi Inaba: Wir sind Film-Fans und wurden von westlichen Filmen, Büchern und Spielen inspiriert. Wir werden häufig gefragt, ob wir von "Sin City" oder "Running Man" beeinflusst wurden. Das war nicht der Fall. Uns war von Anfang an klar, was wir in "Mad World" machen wollten.

Was bildet Ihrer Meinung nach den Kern von "Mad World"?

Humorvoll-überzogene, aber brutale Wii-Action im einzigartigen, schwarz-weißen Comic-Look. Außerdem wollten wir sicherstellen, dass es leicht zu spielen ist und sowohl Hardcore- als auch Casual-Gamer anspricht. Man kann "Mad World" zwischendurch für nur zehn Minuten spielen oder problemlos stundenlang.

Der Grafikstil ist definitiv einzigartig. Wie kam es dazu?

Wir wussten, er würde einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Außerdem vermitteln wir dadurch, dass sich der Spieler offensichtlich in einer virtuellen Umgebung zur Unterhaltung befindet. Realistische Darstellung von Gewalt interessierte uns bei "Mad World" überhaupt nicht.

Das Clover Studio hat zu seiner Zeit sehr erfrischende Spielkonzepte entwickelt. Dürfen wir Ähnliches in Zukunft auch von Platinum Games erwarten?

Selbstverständlich, das ist unser Ziel. Bei Clover haben wir ein paar großartige Spiele gemacht und wollen das nun fortführen. Wir sind gespannt, wie "Mad World" ankommt. Im Laufe des Jahres folgt "Bayonetta", außerdem arbeiten wir an einer neuen Marke, zu der ich im Augenblick noch nichts verraten darf.

Entwickler	**Platinum Games, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**März**
Preis	**ca. 40 Euro (EU-Import)**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- » erscheint nicht in Deutschland
- » einzigartiger Grafikstil
- » viele Anspielungen auf andere Titel
- » ein Traum für Gore-Fans
- » ein Albtraum für Jugendschützer

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**81**
Multiplayer	3 von 10	
Grafik	10 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » **Bluttriefende Action mit sensationeller Grafik, toller Steuerung und jeder Menge Freiraum zum Experimentieren.**

Dragon Quest: Die Hand der Himmelsbraut

DS Rollenspiel 6

M! HIT



DS Wie in Teil 4 erstreckt sich das 3D-Spielfeld über beide Bildschirme des DS.



DS Grafisch gibt es im Vergleich zum bereits ansprechenden Vorgänger keine Neuerungen.



DS Den urkomischen, liebevoll animierten Gegnern steht Ihr im Kampf stets frontal gegenüber.

ENDLICH IM WESTEN

Der direkte Vorgänger erschien zumindest in den USA schon in den 90er-Jahren auf dem NES – die DS-Fassung des fünften "Dragon Quest" ist dagegen tatsächlich die West-Premiere eines der in Japan beliebtesten Titel aller Zeiten. Neben dem SNES-Original von 1992 (links) erschien 2004 exklusiv in Japan ein erstes Remake für PS2 (Mitte). Das erinnert grafisch stark an das aktuelle DS-Spiel (rechts), wartete aber mit einen komplett orchestralen Soundtrack auf. In Japan verkaufte sich das PS2-Remake über 1,5 Millionen Mal.





DS In den Kämpfen begleiten Euch Monster, die mit der Zeit Spezialattacken lernen.

Für den oberflächlichen Betrachter mag sich die "Dragon Quest"-Reihe als Inbegriff von Stillstand und konservativem Spieldesign darstellen. Der längst überfällige Europa-Release des in Japan kultisch verehrten fünften Teils der Reihe belehrt aber Zweifler schon nach kurzer Spielzeit eines Besseren. Klar, "Dragon Quest" definiert sein Spielsystem nicht wie die hauseigene Konkurrenz "Final Fantasy" mit jeder Episode neu. Stattdessen setzten die Macher auf stetige Verbesserung und Verfeinerung. Vor allem aber dreht sich bei "Dragon Quest" viel um Geschichte, Motive und Erzählweisen. Der Vorgänger punktete mit dem originellen Kapitelsystem, das zuerst die Mitstreiter vorstellte, bevor nach gut 15 Stunden erstmals der eigentliche Held auf den Plan trat.

In Teil 5 geht es um das Erwachsenwerden: Anfangs zieht der erst zarte sechs Jahre alte Held gemeinsam mit Papa Ludwig durch die Lande. Im Lauf des Spiels wird er erwachsen und stellt sich schließlich dem finalen Boss gemeinsam mit seinem eigenen Sohnemann.

Klassische Stärken

Wer den DS-Vorgänger kennt, fühlt sich gleich heimisch: Technik, Grafikstil und sogar Menüführung wurden übernommen. Das sieht vielleicht nicht allzu attraktiv aus, dafür gehen alle Tätigkeiten flott von der Hand. In den dynamischen Zufallskämpfen wurde noch etwas Politur aufgetragen. Die Monster sind ebenso witzig wie flüssig animiert und können teilweise nach Kampfende sogar in die eigene Party rekrutiert werden – und das in einem Spiel, das etliche Jahre älter ist als "Pokémon".

Dieses Mal wurde die in der West-Fassung des Vorgängers noch entfernte 'Party Talk'-Option beibehalten: Auf Knopfdruck lassen sich Eure Mitstreiter ausführlich zur aktuellen Situation aus, das verleiht dem Spiel gleich eine ganze Spur mehr Persönlichkeit. Hier punktet auch die deutsche Übersetzung: Die nimmt sich zwar bei Personen- und Ortsnamen teilweise große Freiheiten heraus, wirkt aber so witzig und stimmig, dass wir dies nicht als Kritikpunkt anführen wollen. "Dragon Quest" ist trotz Zufallskämpfen, unflexiblem Speichersystem und archaischer Bedienung bis heute ein Paradebeispiel, wie ein rundum stimmiges Japan-Rollenspiel auszusehen hat. *tn*

Thomas Nickel



"SUPER"

Serienschöpfer Yuji Horii bezeichnet die fünfte "Dragon Quest"-Episode als seinen Liebling, nach vielen Spielstunden können wir das gut verstehen. Kaum ein Rollenspiel zieht den Spieler mit so einfachen Mitteln in seine Handlung. Ihr begleitet den Helden von seiner Kindheit an, erlebt Abenteuer, Erfolge, Rückschläge und werdet schließlich selbst Vater. Auch wenn sich auf den ersten Blick technisch und spielerisch seit dem Vorgänger nicht viel getan hat, liegen die Verbesserungen im Detail. Die Möglichkeit, Monster zu rekrutieren, die flüssigen Gegneranimationen und der hervorragende Soundtrack tun ihr Übriges, um "Dragon Quest V" auch heute noch zu einem RPG-Highlight zu machen.



DS So müssen gute Umsetzungen aussehen: Die deutschen Texte sind humorvoll und verspielt, driften aber niemals ins Dümmlich-alberne ab.

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- » wunderbar erzählte Geschichte
- » flotter Spielverlauf
- » humorige deutsche Texte
- » Monster können rekrutiert werden

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	87
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Zeitlos schön erzählter RPG-Klassiker, der nach über 16 Jahren endlich den Weg nach Westen gefunden hat.**

Afro Samurai

PS3 Action-Adventure nicht geprüft



PS3 Hin und wieder steht 'Body-part Poker' an: Haut Ihr Feinden gezielt Gliedmaßen in bestimmten Kombinationen ab, winken Belohnungen.

Pech für den "Afro Samurai": Die USK verweigerte angesichts reichhaltig sprudelnden Lebenssafts eine Freigabe. Wer mit dem von Samuel L. Jackson gesprochenen Einzelkämpfer losschnetzeln will, muss also zum Import greifen – und sollte besser erst einmal die Animevorlage anschauen. Denn die Story des Spiels wird jenseits der Grundprämisse (Held will sich am Mörder seines Vaters rächen) kaum erklärt und lässt Euch über viele Geschehnisse und die Relevanz der meisten Charaktere im Dunkeln.



"GEHT SO"

Ulrich Steppberger

Als Nicht-Kenner des Animevorbilds gibt mir "Afro Samurai" Rätsel auf. Die Story kapiere ich nur rudimentär, aber dieses Manko macht die optisch und akustisch gelungene Inszenierung halbwegs wieder wett. Störender wirkt sich aus, dass das Spiel kaum Abwechslung bietet: Ständig nur Feinde durch flottes Knöpfchenhämmern zu zerstückeln, wird öde. Da helfen die Fokus-Attacken und vereinzelten 'Body-part Poker'-Einlagen kaum weiter. Ärgernisse wie die nicht regelbare Kamerasteuerung und fummelige Hüpfsequenzen kommen noch dazu. Schade, eigentlich hätte der "Afro Samurai" mehr Potenzial gehabt.

Körperteile-Cocktail

Schnell begriffen ist dagegen der Spielablauf: Marschiert durch neun Szenarien, macht alles nieder, was sich Euch entgegenstellt, und haut dann die Obermotze in Stücke. Mit Eurem Schwert schlagt Ihr vertikal und horizontal zu, zur Not tut's auch ein Fußtritt. Legt Ihr ein paar saubere Combos hin, könnt Ihr auf Knopfdruck Euren 'Fokus' aktivieren. Dann wird das Bild schwarz-weiß, die Zeit läuft etwas langsamer und Ihr lasst besonders verheerende Moves vom Stapel. Der Clou dabei: Habt Ihr einen Schwung 'aufgeladen', dürft Ihr bei nahestehenden Feinden einzelne Körperpartien anvisieren und abtrennen. Besonders zugute kommt Euch dieses Vorgehen beim 'Body-part Poker': An einigen Stellen werden Eure Attacken analysiert und bei bestimmten Kombinationen von abgeschnittenen Armen, Beinen oder Köpfen mit z.B. einem Energieschub belohnt.

Leider ist den Entwicklern jenseits der Metzeleien nicht viel eingefallen. Die Szenarien sind geradlinig gestaltet, nur hin und wieder sorgen kleine Rätsel oder Sprungeinlagen für etwas Abwechslung. Doch auch Nervereien wie fummelige Kontrollen oder zickige Abfragen bleiben nicht aus. Einige merkwürdige Designentscheidungen sorgen für zusätzlichen Verdruss: So bekommt Ihr regelmäßig ein 'Level Up' zu sehen, aber nicht, was das eigentlich bewirkt – Statistiken oder informative Bildschirmeinblendungen gibt es nicht. Ärgerlich ist ein Versäumnis bei der Kamerasteuerung: Die X-Achse wurde unveränderbar genau umgedreht belegt als üblich, was permante Verwirrung zur Folge hat.

Dass "Afro Samurai" dennoch eine interessante Schlachtplatte wurde, liegt an der gelungenen Inszenierung: Die mit leichtem Cel-Shading versehene Optik und die Mischung aus Hip-Hop und asiatischen Klängen haben ihren Reiz und machen so manche Macke erträglicher. *us*



PS3 Splitscreen-Einblendungen warnen Euch an einigen Stellen vor kommenden Gefahren.



PS3 Fokus-Einsatz macht das Bild schwarz-weiß und verlangsamt das Geschehen – ideal zur Geschossabwehr.

Entwickler	**Surge, USA**
Hersteller	**Namco-Bandai/Atari**
Termin	**13. März (nicht in D)**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- » 9 Missionen
- » verarbeitet Storyfetzen des Anime
- » Samuel L. Jackson als Sprecher
- » Zeitlupen-Einsatz für präzise Moves
- » undurchschaubares Auflevel-System

SPIELSPASS 62

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Attraktiv inszenierte und wenig zimperliche Schwertschnetzelei, der es an Abwechslung fehlt.**

Job Island

Wii Geschicklichkeit 

Minispielsammlungen auf Nintendos Wii gehören einfach dazu, kaum ein Hersteller will darauf verzichten. Konami und Hudson setzen dabei auf ein ungewöhnlicheres Szenario samt angemessen schrill und bunt inszenierter Rahmenhandlung. Als Jungspund müsst Ihr Geld verdienen, um einen heranrasenden Kometen mittels eines Superheldenverwandlungsrings zu beseitigen. Dazu tretet Ihr bei verschiedenen Jobs an, die ein breites Spektrum abdecken. So schlagt Ihr als Fitnesstrainer mit den Controllern im Rhythmus, müsst Euch als Lieferant mit Hunden herumärgern oder späht im Wachraum Ruhestörer in einer Universität aus. Als Circushelfer jongliert Ihr Bälle, während in der Pizzeria Teig kunstvoll gewirbelt werden soll. Insgesamt 50 Berufe schaltet Ihr nach und nach frei, die in Sachen Spielspaß wechselnd ausfallen: Manche erweisen sich als launige Reaktionstests für zwischendurch, andere irritieren mit überkomplizierter Kontrolle oder dämlichen Regeln, die ein schnelles Aus wahrscheinlich machen.

Immerhin 30 Jobs sind für Zweispieler-Runden von Beginn an verfügbar, das Ergattern der anderen ist mühselig. Beim Solo-Einsatz werdet Ihr immer wieder von nervigen Extraregeln gepiesackt und kämpft mit Zeitnot, weil der Komet anrückt. Um genug Geld zu bekommen, ist es das beste Rezept, sich auf wenige Jobs zu konzentrieren und diese immer wieder zu spielen. Das sorgt für Ermüdungserscheinungen, lange bevor Ihr alles gesehen habt. *us*



Wii Gut geklaut: Beim Fitnesstraining agiert Ihr in vereinfachter "Dancing Stage"-Art.



Wii Beim Einsatz als Rettungssanitäter kämpft Ihr mit der abrupten Steuerung der Rollbahre.



Ulrich Steppberger

"LAHM"

In Sachen Abwechslung kann ich "Job Island" nichts vorwerfen – die Quantität stimmt. Doch das Freischalten der Aufgaben zieht sich arg hin, zumal einige Berufe mit schwammiger Steuerung oder unklaren Vorgaben nerven. Bei Solo-Runden verhindert zudem der ständige Druck das entspannte Probieren neuer Jobs. Schade, denn die Grundidee hat schon ihren Reiz.

Entwickler	**Hudson, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**13. März**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: einstellbar**

- 50 Minispiele
- Solo-Abenteuer mit simplem, aber spürbarem Strategie-Einschlag
- überdreht-bunte Inszenierung

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**57**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Minispielsammlung rund um Berufe, die witzige Einfälle, aber auch einige unnötige Längen und Macken hat.

Destroy All Humans! Der Weg des Furons

PS3 **360** Action-Adventure 

Kuriose Anekdote am Rande: THQ hat das Entwicklerstudio des jüngsten "Destroy All Humans!" vor der Veröffentlichung des Spiel aufgelöst und die PS3-Fassung erst gar nicht in den USA verkauft – ein schlechtes Omen? In der Tat, denn Cryptos inzwischen viertes Abenteuer ist sein bislang schwächstes. Diesmal wuselt Ihr in den 70er-Jahren herum, womit die nennenswerten positiven Änderungen schon genannt sind. Ansonsten blieb alles beim Alten, nur fader: Die Steuerung geriet teils primitiv, teils wurde sie mit unnötigen Knopfkombinationen überladen; die Story ist hanebüchen und ohne Höhepunkte inszeniert. Die Aufgaben in den eintönigen Bereichen waren schon beim Erstling witziger und die Grafik erreicht nur in den besten Momenten Next-Gen-Mittelmaß.

Einen gewissen Restspaß liefert die Solo-Kampagne trotzdem, denn so enttäuschend der spielerische Null-Fortschritt ist, wirklich katastrophale Patzer bleiben aus. Dagegen entpuppen sich Mehrspieler-Modi als Nullnummer – ignoriert sie am besten. *us*



PS3 Klon-Alien Crypto ist notorisch schlecht gelaunt – kein Wunder, wenn er sich mit so unmotiviert abgelieferten Fortsetzungen herumquälen muss.



Ulrich Steppberger

"MÜLL"

Wie kann man nur so viel verschlechtern? Dass "Destroy All Humans!" auf PS3 und Xbox 360 den ohnehin nicht gerade brillanten Wii-Vorgänger unterbietet, ist deprimierend. Viel Spaß macht das in dieser Form nicht mehr. Wirklich traurig, denn das Grundgerüst der Serie stimmte. Doch angesichts solcher Fehltritte sollte Crypto ins Alien-Altersheim gehen.

Entwickler	**Sandblast, USA**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**55 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 5 frei erkundbare Szenarien in den 70ern
- kuriose Waffen und Ufo-Ausflüge
- installiert 0,5 GB auf Festplatte (PS3)
- **PS3 vs. 360:** Die Sony-Fassung fügt dem Trauerspiel deutliches Tearing hinzu

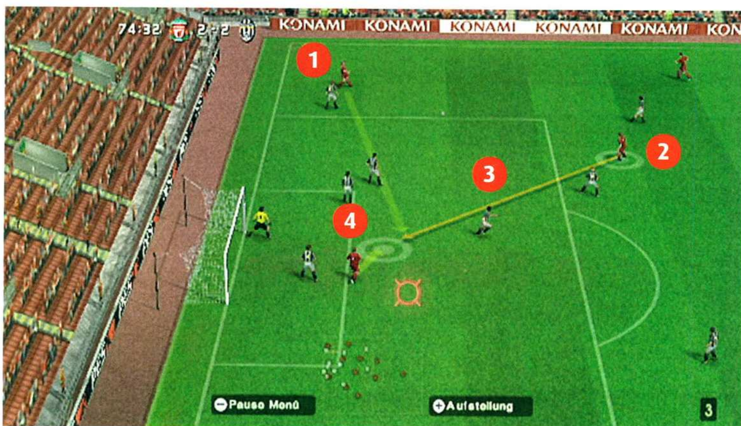
SPIELSPASS

Singleplayer	4 von 10	**41**
Multiplayer	3 von 10	
Grafik	4 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Lieblos hingeschluderte Fortsetzung des Alienfeldzugs, dem Witz, Ideen und interessante Aufgaben abgehen.

Pro Evolution Soccer 2009

Wii Sportspiel frei



Wii Der Rückpass vom Flügel (1) auf den Spielmacher (2) reißt Löcher in die gegnerische Verteidigung. Ein schneller Direktpass (3) an den 5-Meter-Raum bringt Gefahr: Der weiße Kreis (4) zeigt das Passziel, die beiden hellgelben Pfeile stellen Laufwege dar.



Philip Ulc

"GUT"

Wie mir die Zornesröte ins Gesicht steigt, wenn Kollege Matthias mit Barças Messi zum Sturmlauf durch meine Abwehrreihe startet, anstatt einfach mal die Pille durch die Reihen wandern zu lassen. Was auf PS3 den Pass-Allergikern gelingen mag, ist in der Wii-Version selten möglich – oh, wie mich das freut. Elementares und wunderbar funktionierendes Spielelement ist hier das Passen. Zuspiele in den freien Raum gelingen prima und werden mit schönen Spielzügen belohnt. Allerdings ist mir das Verhalten der Kicker grundsätzlich zu träge: eine Verzögerung zwischen Ballaufnahme und dem nächsten Zuspiel bremst den Spielfluss fühlbar. In der Verteidigung kann ich mich zudem schwer mit der indirekten Kontrolle anfreunden. Für wen ist der Titel also geeignet? Ich sag's mal so: Wäre Fußball ein Auto, ist das Wii-"PES" mein Zweitwagen.



Wii Torerfolg leicht gemacht: Mit gedrücktem B-Knopf passen wir über den Flügel in den freien Raum...



Wii ...auf den heraneilenden Stürmer, der durch Schütteln des Nunchuks einen Direktschuss aufs Tor abgibt...



Wii ...so dass der Ball unhaltbar gen Toreck fliegt. Wir lernen: Schnelligkeit gleicht manchmal Präzision aus.

Im letzten Jahr feierte "PES" für den Wii seinen Einstand und überzeugte dank mutiger, da radikal neuer Steuerung. Für die aktuelle Saison wurden die etablierten Kontrollen beibehalten, aber geringfügig verfeinert – und bieten selbst eingefleischten PES-Profis ein herrlich frisches Spielgefühl.

Gefühl für den Pass

Kluges Pass-Spiel ist der Schlüssel zum Erfolg auf Wii: Alleingänge mit Messi, Ronaldo & Co. sind aufgrund der weniger exakten Dribbeleinlagen der Ballkünstler schwer auszuführen. Mit der Remote bewegt Ihr einen roten Cursor über das Spielfeld und visiert entweder einen Mitspieler oder den freien Raum an. Drückt einmal den B-Knopf und der Ball landet an seinem Bestimmungsort. Haltet Ihr den B-Knopf gedrückt, erlaubt Euch das zusätzlich die Kontrolle über den Passempfänger, den Ihr manuell freilauft. Anders als in den übrigen "PES"-Fassungen lenkt Ihr nicht nur einen Spieler, sondern auf Wunsch auch stets alle potenziellen Passempfänger. Nach etwas Eingewöhnungszeit gelingen Euch tolle Pass-Stafetten und Spielzüge. Seid Ihr in der Nähe des gegnerischen Tores, schüttelt Ihr das Nunchuk für einen unplatzierten Schuss. Zieht Ihr den Cursor dagegen in das Tor und drückt die Passen-Taste, hämmert Euer Spieler das Runde gezielt ins Eckige – das ist neu. Auf der Stelle tritt dagegen die träge Verteidigung. Wie schon im Vorgänger markiert Ihr den gegnerischen Stürmer mit der Remote und ruft mittels A-Taste einen Verteidiger herbei. Anstatt mit einem Spieler seiner Wahl aktiv Tacklings auszuführen, sind im Wii-"PES" die Defensiv-Künstler nur indirekt zu steuern.

Im aktuellen "PES"-Jahr bolzt Ihr um den Titel in der Champions League – wegen Lizenzmangel allerdings ohne deutsche Beteiligung. Erstmals vertreten: die 'Meister Liga', in der Ihr ein Team mehrere Saisons lang begleitet. Wieder dabei ist der launige 'Champions Road-Wettbewerb', in dem Ihr nach jedem Sieg einen Spieler aus dem gegnerischen Kader stibitzt. So möbelt Ihr Euren Dorfverein zu einem Weltklasse-Team auf.

Allen Fußball-Neulingen sei der umfangreiche Trainingsmodus empfohlen, der alle relevanten Kontrollen erklärt. Gelungen sind die zehn Technikfilme: Lernt per Video Flankenangriffe, Konterläufe oder den geschickten Einsatz des Stürmers. *pu*



Wii Point'n'Shoot: Im Elfmeterschießen nehmt Ihr per rotem Cursor Maß.

Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **2 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- angenehm 'anderes' Spielgefühl
- volle Kontrolle mit nur drei Knöpfen und den bewegungssensitiven Controllern
- auch mit Classic-Controller spielbar
- kein deutsches Team

SPIELSPASS 82

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Die geringfügig verfeinerte Steuerung macht die spaßige Fußball-Sim zugänglicher, benötigt aber immer noch Einspielzeit.**

Suikoden Tierkreis

DS Rollenspiel 



DS Durch die hübsch handgezeichneten Szenarien bleibt viel Polygon-Power für die Figuren übrig.

Für das erste DS-"Suikoden" hat Konami einen großen Frühjahrsputz veranstaltet: "Suikoden Tierkreis" spielt in einer komplett neuen Welt, schafft das vertraute Runen-Magiesystem ab und gibt der traditionsreichen Reihe auf diese Art quasi einen Neustart für ein frisches Publikum. Trotzdem setzt das Spiel auf vertraute Stärken: Eine Vielzahl an individuellen Protagonisten und dramatische Plot-Wendungen gemahnen inhaltlich an die Vorgänger; das dynamische Kampfsystem, bei dem oft mehrere der vier aktiven Helden ihre Aktionen simultan durchführen, und das durchdachte Erfahrungspunkte-System, das sich nach dem Level der Party richtet, zeigen die spielerische Nähe zu den stationären Vorfahren.

Anstatt wie bisher einem lokal begrenzten Konflikt zwischen verfeindeten Nationen beizuwohnen und im Laufe das Abenteuers bis zu 108 Helden zu versammeln, erstreckt sich die epische Handlung dieses Mal über eine Vielzahl verschiedener Welten, die durch Portale verbunden sind. Antagonist ist der fanatische Orden des einzig wahren Weges. Viele der umfangreichen Dialoge werden von englischen Sprechern vertont und entscheidende Ereignisse als hübsch gezeichnete Anime-Sequenz erzählt. *tn*



DS Im Kampf haben die Figuren einen serienuntypischen Niedlich-Look.



"GUT"

Thomas Nickel

Ist der Schreck über die etwas kindliche Präsentation und den Abschied von der Kontinuität der Vorgänger verdaut, zeigt "Suikoden Tierkreis" seine Stärken: Detaillierte 3D-Figuren wandern durch reichlich animierte 2D-Szenarien, Monsterkämpfe gehen schnell wie eh und je von der Hand und auch die Handlung gewinnt schnell an Fahrt. Bevor Ihr Euch verseht, legt Ihr den DS nicht mehr beiseite. Kritisieren muss ich die miese englische Sprachausgabe: Viele Samples klingen, als hätte man sie künstlich beschleunigt, andere Sprecher sind einfach nur schlecht. Das geht auch auf dem DS besser.

Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**12. März**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- schön gezeichnete 2D-Szenarien
- flott-dynamisches Kampfsystem
- viele interessante Charaktere
- abnorm schlechte Sprachausgabe

SPIELSPASS 80

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Komplexes, umfangreiches RPG mit dynamischem Spielablauf und einer gewaltigen Zahl an Protagonisten.**

Chrono Trigger

DS Rollenspiel 





DS Im Rhythmus der Urwald-Trommeln geht Ihr mit Pelzlady Ayla auf Froschfang. Die Jagdbeute dürft Ihr in Tauschgeschäfte investieren. Geld ist noch nicht erfunden!

Mit einer herben Enttäuschung im Gepäck erreicht der vielgeliebte RPG-Oldie erstmals die Bundesrepublik. Lediglich Englisch und Französisch dürft Ihr als Textsprache wählen. Schade, denn bis auf den schweigsamen Rotschopf Crono liegt es auch an den beschwingten Dialogen, dass das knallbunte Zeitreise-Abenteuer selbst heute noch mächtig Spaß bringt. Unbekümmert zwischen Ulk und Dramatik wechselnd, erzählt Euch die haarsträubende Story vom alles verschlingenden Alienbiest Lavos, der Power-Emanze Marle sowie dem tragischen Magus und bietet mit neuerdings 14 unterschiedlichen Enden geballten Wiederspielwert. Liebevoll gestaltete 16-Bit-Szenarien von der Steinzeit bis zur fernen Zukunft locken mit für RPGs ungewöhnlichen Interaktionsmöglichkeiten auf Jahrmärkten, Stammesfeten oder apokalyptischen Rennpisten. Richtig komplex wird die Sache, wenn Ihr mit der fliegenden Zeitmaschine Epoch nicht mehr auf statische Warp-Tore angewiesen seid, sondern frei Schnauze zwischen den Jahrhunderten wechselt. Der Wettlauf um die Zukunft des Planeten findet im Rahmen hervorragend inszenierter Rundenkämpfe statt, die ohne eigenen Kampfbildschirm auskommen und sich so lebendig und dynamisch anfühlen wie bei einem Action-Adventure. Die DS-Version lässt die SNES-Optik unangetastet, gibt Euch aber massig Einstellungsoptionen zur Nutzung von Bedienungs-Features, ein mittelprächtiges Bonus-Dungeon nebst neuem Ende, eine Wi-Fi-Monsterzucht sowie Anime-Sequenzen der PSone-Fassung. *mw*



DS Wer hätte es gedacht: Am Ende der Zeit pennt ein Opa unter einer Laterne.



"SUPER"

Max Wildgruber

Schade, dass Square Enix den deutschen Markt nicht wichtig genug für eine Übersetzung hält. Wer Englisch versteht oder Franzose ist, liebt "Chrono Trigger" trotzdem, denn die altbackene Optik passt hervorragend auf den DS-Schirm und zahlreiche Komfort-Optionen warpen die Benutzerführung auf Wunsch nach 2009. Spielerisch wie künstlerisch ist der Titel sowieso zeitlos. Die "Arena of Ages" ist eine nette Dreingabe für die vernetzte "Pokémon"-Klientel, das neue Dungeon "Lost Sanctum" eher Verschnitt. Dafür schließt ein neuer Endboss die Story-Lücke zum PSone-Nachfolger "Chrono Cross".

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Text: einstellbar (nicht deutsch)**

- originalgetreue Umsetzung des SNES-Klassikers von 1995 mit englischen Texten
- optional zuschaltbare DS-Features wie Doppelschirm-Menü und Anime-Sequenzen
- Online-Monsterkämpfe und Bonus-Dungeon

SPIELSPASS 87

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Werkgetreue DS-Version des renommierten Zeitreise-RPGs mit etlichen Bonus-Features und ohne deutsche Übersetzung.**

Resistance: Retribution

PSP Action 18

M! HIT



PSP Gebt den Bestien Saures: Dank Zielerfassungshilfe vermisst Ihr den zweiten Analogstick nur selten.



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Ein Schlachtengemälde wie "Resistance" vernünftig ins Handheldformat zu pressen, ist keine leichte Sache - deshalb Respekt an Sony Bend für den Erfolg. Der Umstieg von Ego-Ansicht auf Third-Person-Action war die richtige Entscheidung: Der mobile Einsatz spielt sich etwas langsamer und 'kleiner' als die PS3-Brüder, ist aber nicht weniger spannend und profitiert von durchdacht gestalteten Szenarien. Die Grafik gehört zum Ansehnlichsten, was die PSP zu bieten hat - doch das dickste Plus ist die Steuerung: Die (optionale) Zielhilfe mag Profis wie eine Gängelung vorkommen, macht aber ein flüssiges Spielerlebnis möglich und passt perfekt zum Handheld. "Retribution" ist ein ansprechend langer und toll inszenierter Action-Happen, für den es sich lohnt, die PSP mal wieder herauszukramen.

Alle paar Monate spendiert Sony der PSP den Ableger eines PS2- oder PS3-Erfolgs - nachdem die meisten großen Namen schon dran waren, ist jetzt "Resistance" an der Reihe. "Retribution" spielt kurz nach den Ereignissen des ersten Teils und schickt Euch auf das europäische Festland. Dort geht Ihr einem Rätsel auf den Grund: Wieso sind neu auftauchende Bestientypen weiblich - und wie kann man sie stoppen? Ihr schlagt Euch durch sechs Szenarien in Luxemburg, Frankreich und Deutschland, immer mit einer Waffe in der Hand und auf der Hut vor den mutierten Feinden.

INFIZIERT DANK PS3

Wenn Ihr Eure PSP mit einer PS3 koppelt und "Resistance 2" startet, findet sich in dessen Optionen der Punkt 'PSP verbinden'. Aktiviert Ihr ihn bei laufendem "Retribution", wird die PSP 'infiziert'. Dann könnt Ihr weitere Infoschriften finden, tragt eine alternative Uniform, regeneriert Gesundheit (dafür gibt es keine Hilfepakete mehr) und hört teils andere Dialoge. Sofort nutzbar ist die 'PSP plus'-Funktion (siehe Bild): Damit steuert Ihr "Retribution" per PS3-Pad. Der rechte Stick dient zum spürbar komfortableren Umsehen. Allerdings wird die Zielhilfe abgeschaltet, weshalb diese Spielweise eher für Könner geeignet ist.



Alles voll im Blick

Anders als bei den zwei PS3-Teilen geht es nicht in der Ego-Perspektive zur Sache. Für "Retribution" greifen die Entwickler von Sony Bend auf ihr bereits bei zwei "Syphon Filter"-Episoden bewährtes Konzept zurück: Ihr blickt Eurem Soldaten stets über die Schulter. Damit habt Ihr mehr von der Umgebung im Blick und könnt Wände oder Felsen konsequent als Deckung nutzen. Weil die vier normalen Knöpfe zum Umsehen nicht so flexibel nutzbar sind wie ein zweiter Analogstick, dürft Ihr bei Feuergefechten auf praktische Hilfen setzen: Jede Wumme hat einen bestimmten Zielbereich - tummeln sich Feinde darin, wird das Zielkreuz automatisch auf sie fixiert. Was restriktiv klingt, erlaubt in der Praxis intensive Feuergefechte, bei denen Ihr Euch über die Steuerung keine Gedanken machen müsst. Davon profitiert "Retribution" erheblich und führt Euch acht bis zehn Stunden lang von einer ebenso brenzligen wie spannenden Situation zur nächsten. Große Erkundungsfreiheit habt Ihr nicht, doch angesichts der packenden Ballereien stört das nicht weiter. Gelegentliche Mech- und Taucheinlagen, Bosskämpfe mit einem Schuss Taktik sowie zahllose knifflig versteckte Geheiminformationen bringen Würze ins Abenteuer, das grafisch bis auf gelegentliche Matschtexturen in der PSP-Oberliga mitspielt.

Nicht fehlen dürfen Mehrspieler-Modi: Bis zu acht Teilnehmer messen sich lokal und online in gängigen Spieltypen wie Deathmatch oder Capture the Flag. *us*



PSP In einigen Situationen erweist sich die Sniperwumme mit Zielfernrohr als sehr effektiv – bei Massenattacken seid Ihr damit aber aufgeschmissen.

Entwickler	**Sony Bend, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**19. März**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 6 Umgebungen mit je 3 bis 4 Abschnitten
- Third-Person-Perspektive
- praktische Steuerungshilfen
- neue Alientypen dabei
- vollwertige Online- und Link-Spielmodi

SPIELSPASS 85

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Technisch hochkarätiger Third-Person-Shooter, der die "Resistance"-Serie packend auf die PSP bringt.**



PSP Zwei Abschnitte bewältigt Ihr in einem gekaperten Mini-Mech, der im Gegensatz zu Euch seine Energie regeneriert.



PSP Interaktion mit Objekten durch Knöpfchenhämmern wird spärlich, aber sinnvoll eingesetzt.

Mario Power Tennis

Wii Sportspiel frei

Nach "Pikmin" (Test in der letzten M!) folgt mit "Mario Power Tennis" der zweite Streich von Nintendos 'New Play Control'-Offensive. Die Serie ist keine schlechte Idee: So bringt Big N Spiele der 'Flopkonsole' GameCube endlich an das weit größere Wii-Publikum. Neben dezent modifizierten Menüs und einer Splitscreen-Ansicht bei Mehrspieler-Matches stellt die neue Schwungsteuerung das offensichtlichste Unterscheidungsmerkmal zum GameCube-Release des Jahres 2005 dar: Die Schlagbuttons wurden durch Remoteschwünge ersetzt; damit gebt Ihr Richtung und Schlagvariante vor. Je nach Schwungart (z.B. von oben nach schräg unten) zaubern Mario & Co. Top-Spin-Kracher, Slices, Lobs, Schmetterbälle oder Stops auf den Court. Das funktioniert meist ordentlich, nur gelegentlich will z.B. ein Stoppball nicht klappen.

Wie so oft liegt der Teufel im Detail: Die Macher haben das Spieltempo extrem gedrosselt und die Schwierigkeit bei Einzelmatches, Turnieren und Minispielen heruntergeschraubt. Musstet Ihr auf dem Cube beim Blooper-Minigame z.B. 100 Schläge ohne Fehler schaffen, habt Ihr jetzt sogar drei Versuche für lächerliche 10 Treffer. Ebenfalls schade ist die fehlende Unterstützung von Classic- und Cubecontroller. *ms*



Matthias Schmid

"GEHT SO"

Auf Partys macht die Ballhatz Laune: Man lacht über die heimtückischen Plätze, freut sich über drollig animierte Superschläge und verzeiht die dezent ungenaue Steuerung. Der Sportspiel-Profi in mir hingegen stört sich daran – auch die niedrige Spielgeschwindigkeit ärgert mich. Besser als "Wii Sports Tennis"? Ja. Ein Hit: nein.



Wii Die Special-Courts überzeugen mit witzigen Einfällen: Auf dem Dschungelplatz beißen sich Krokodile an Eurem Hosenbein fest und machen den Spieler langsamer.





Wii Die Splitscreen-Sicht für zwei Spieler (oben) ist neu, die Minigames (unten: Duell gegen Robo-Bowser) alt.

Entwickler	**Camelot, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**6. März**
Preis	**26 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- neue Plätze und Figuren freischaltbar
- mehrere Spielvarianten mit Items, Fallen oder Zielschuss-Ringen
- mittelprächtige Minispiele, keine Karriere

SPIELSPASS **76**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Launiges Spaßtennis in Bonbonoptik zum schmalen Preis; spielerisch merklich schwächer als die GameCube-Version.**

Deadly Creatures

Wii Action-Adventure 12

Arachniden zu den Stars eines Spiels zu küren, ist keine neue Idee, wie z.B. "Spider" von 1997 auf der PSone belegt. So konsequent wie bei "Deadly Creatures" hat sich aber noch keiner an die Krabbeltiere gewagt. Ihr schlüpft abwechselnd in die Rolle einer Tarantel und eines Skorpions, die sich in gefährlichem Terrain bewähren müssen. Mit beiden marschiert Ihr durch unterirdische Gänge und karge Wüstenabschnitte. Später erkundet Ihr auch Bereiche, in denen Menschen ihre Spuren hinterlassen haben, meistens bekommt Ihr die Humanoiden aber nur am Rand mit.

Weil im Tierreich selten Frieden herrscht, müsst Ihr Euch ständig Eurer Haut erwehren: Käfer, Schlangen, Echsen und andere natürliche Widersacher kommen Euch laufend in die Quere und werden per Remoteschwung-Attacken erledigt. Die Tarantel ist der agilere Krabbler: Springen könnt Ihr von Beginn an, später lernt Ihr u.a. Netzflüssigkeit zu versprühen oder Euch an Fäden zu sonst unerreichbaren Plätzen zu hangeln. Der Skorpion agiert behäbiger, sticht dafür mit seinem Schwanz zu, buddelt sich durch Wände und beherrscht Finishing Moves, um geschwächte Kontrahenten zu killen.

Die erdige Umgebung und die Krabbeltiere sind für Wii-Verhältnisse ansehnlich inszeniert und wirken angemessen realistisch-eklig. Lange dauert die Expedition nicht: Die sechs Spielstunden vergehen wie im Flug, da sie interessant gefüllt sind. Als angenehm untypische und trotzdem unterhaltsame Ergänzung des Wii-Sortiments macht sich "Deadly Creatures" richtig gut. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Dass ich mal mit Taranteln und Skorpionen Freundschaft schließen würde, ist eine Überraschung. Doch "Deadly Creatures" macht aus seinen ungewöhnlichen Helden eine Menge, zumal die Inszenierung stimmt und die Levels gut gestaltet wurden. Da verzeihe ich auch Macken wie eine etwas nervöse Kamera und die ständige Remote-Wedelei.



Wii Gefahr im Sonnenstrahl: Als Einzelgänger-Tarantel habt Ihr es häufiger mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun.



Wii Seid Ihr mit dem Skorpion unterwegs, erledigt Ihr geschwächte Feinde mit Finishing Moves.

Entwickler	**Rainbow Studios, USA**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**45 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Tarantel und Skorpion spielbar, beide mit deutlich verschiedenen Fähigkeiten
- 10 Levels mit teils großen Bossen
- Kampfsystem mit Remoteschwüngen
- Rahmenhandlung intelligent inszeniert

SPIELSPASS **70**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	6 von 10

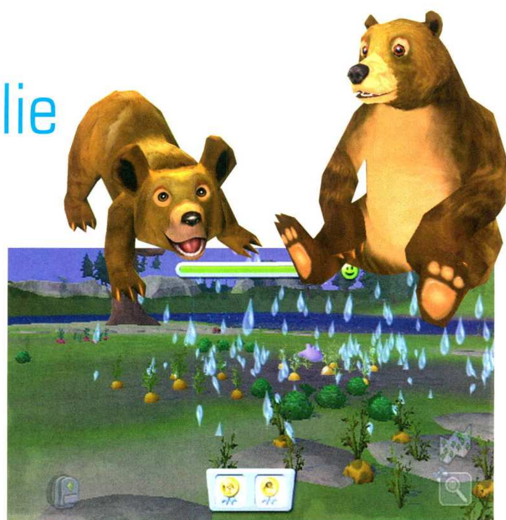
FAZIT » **Endlich mal ein unverbrauchtes Konzept: außergewöhnliches Krabbeltier-Abenteuer mit frischen Ideen.**

Spiele für die Familie

SimAnimals Wii DS frei



Wii Aufgabe: Packt den Biber am Kragen, tragt ihn zum Bach und bringt ihm Äste.



Wii Das Grünzeug freut sich: Holt Wasser aus dem Fluss und lasst es regnen.



Die "Sims"-Serie ist ein bäriger Erfolg. Neben den "MySims", die Königreiche und Partys unsicher machen, wollen nun die "SimAnimals" Euer Herz erobern, Euren Geldbeutel plündern und Eure Konsolen infiltrieren. Auf Wii und DS kümmert Ihr Euch um das Wohlbefinden der Waldtiere. Unter anderem wollen Biber, kleine Vögel, Waschbären, Rehe, Füchse, Eulen oder auch Igel bemuttert werden. Damit es den Rackern an nichts mangelt, streckt Ihr Eure helfende Hand per Remote-Pointer aus. Mittels etwas umständlicher Wii-Kontrollen bzw. sehr simpler Styluswischer (und anstrengender Puste-Einlagen) verteilt Ihr Streicheleinheiten, schüttelt Früchte vom Baum oder packt die Biester am Schlafittchen – wenn sie Euch mögen, lassen sie das gern mit sich machen.

Erkauft Euch die Zuneigung der Tiere!

Dies bringt uns schon zum Kern des Spiels: der Zuneigung. Sämtliche Aktionen im Spiel führen zu einem Punkte-Bonus oder Punkte-Abzug – jederzeit erkennbar an auftauchenden Smilies. Legt Ihr den Viechern Futter hin oder bugsiert Ihr sie in die Nähe eines paarungsbereiten Artgenossen, wächst Euer Punktekonto. Versucht Ihr hingegen ein noch nicht zahmes Exemplar zu herzen oder verpasst Ihr einem Tier beim Gießen der Pflanzen eine kalte Dusche, sind die Waldbewohner sauer und Euer Kontostand sinkt. Seid Ihr besonders ungeschickt oder gemein, verlassen die "SimAnimals" sogar Euren Wald. Während Wii-Spieler schnell mit mehr freigeschalteten Waldabschnitten und reichlich Tutorials für die unterschiedlichsten Aufgaben belohnt werden, müssen DS-Zocker ackern; der Fortschritt ist schleppend und Ihr schrubbt beim Ernten der Bäume wie wild auf dem Touchscreen herum. Grafisch dürft Ihr auf beiden System nicht viel erwarten – hüben klobige Polygonmodelle, drüben stocksteife Bitmaps. Auf beiden Systemen müsst Ihr neben der Fauna auch die Flora umsorgen: Auf Wii rückt das Umpflanzen oder Bestäuben von Blumen sogar teilweise in den Vordergrund. Leider sind auch die Wii-Tiere nicht sonderlich niedlich – es gelingt kaum, eine Beziehung zu ihnen aufzubauen. *ms*



DS Während der Nacht sind die Waschbären aktiv; die Wolke sorgt für Regen.

SPIELSPASS

		Wii	DS
Entwickler	EA, USA	6	4
Hersteller	Electronic Arts		
Preis	40 / 50 Euro		

MySims Party Wii frei



Die poppig-bunte Welt der "MySims" bläst zum dritten Angriff: Noch bevor im Juni mit dem Funracer "MySims Racing" der vierte Teil der Knuddel-Reihe erscheint, erfreuen sich jüngere Semester an der Minispielsammlung "MySims Party". Hier baut Ihr Euch ein Team aus bis zu vier Mitgliedern mit unterschiedlichen Stärken zusammen und tretet gegen KI-Teams oder Freunde an. Zwölf Wettbewerbe mit insgesamt 50 Aufgaben (die auch einzeln angewählt werden können) stehen zur Wahl, in denen neben Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen auch etwas Glück gefragt ist. Die Steuerung fiel simpel und vielseitig zugleich aus – jedes Minispiel verlangt eine andere Handhabe. Überfordert werdet Ihr trotzdem nicht, denn zu Beginn einer jeden Runde bekommt Ihr die Kontrollen anschaulich erklärt. Erfolge locken neue Bewohner in die knuffige Sims-Stadt, die Ihr wahlweise in Euer Team aufnehmt. Denn die Charaktere unterscheiden sich in vier Statuswerten – ein ausgeglichenes Team hat die besten Siegchancen. So schaltet Ihr nach und nach neue Klamotten für den Charakter-Editor sowie Möbel zur Verschönerung Eures Hauses frei. Die bunte Optik mag auf den ersten Blick verschrecken, doch hinter dem Kindchenschema steckt ein spaßiges und abwechslungsreiches Partyspiel. *pu*



Wii Glücksspiel: Wer das Sushi mit scharfem Wasabi erwischt, verliert die Runde.

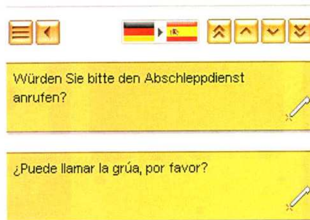
SPIELSPASS

Entwickler	EA, Kanada	8
Hersteller	Electronic Arts	
Preis	35 Euro	

Sprachtrainer im Überblick



PSP Richtig, das ist Japanisch. Und ja, auch wir verstehen Bahnhof. Glücklicherweise übersetzt der "Talkman" simultan in fünf Fremdsprachen.



DS Vielseitig einsetzbar: Das Autopannen-Wörterbuch des Travelcoaches funktioniert auch im Nachtleben.

Wer heute nicht mindestens eine Fremdsprache beherrscht, hat schlechte Karten auf dem Arbeitsmarkt – sagen zumindest die Bewerbungstrainer. Wer heute seine Urlaubsbrötchen nicht in der Landessprache bestellen kann, hat zumindest eines nicht – einen Blick auf die zahlreichen DS-Sprachtrainer geworfen. Wir sagen Euch, ob Ihr aus dem großen Angebot an Lerntiteln spielend Sprache lernt oder nur stumpf Vokabeln paukt.

Alle Welt spricht Englisch – auch Du?

Die größte Gruppe an Sprachprogrammen auf DS versucht uns die englische Sprache näherzubringen. Dem **Englisch Buddy** in Kooperation mit den Experten von PONS gelingt das am besten, denn er versucht, Anfängern grundsätzlich die Sprache beizubringen: Vokabeltraining, Diktate und Grammatikübungen stehen auf dem Lehrplan. Der Lernkurs hilft zwar weiter, ist aber trocken präsentiert. **Practise English** fokussiert sich in 400 Übungen dagegen auf Diktate sowie Alltagsdialoge (Training des Hörverständnisses), die über das Abfragen bestimmter Vokabeln aber nicht hinausgehen. Wenig hilfreich ist Ubisofts **Mein Englisch-Coach**, der sich ganz auf das Pauken von Vokabeln beschränkt – davon gibt es immerhin 8.000 Stück. Diese Zahl überflügelt das **Langenscheidt Basic-Wörterbuch** mit 140.000 Stichwörtern um Längen. Allerdings handelt es sich hierbei auch genau um das, was es vorgibt zu sein – ein Wörterbuch ohne Extras.

Frankreich, ich komme

Spätestens bei der Aussprache geraten Lernwillige ins Stocken: Französisch verursacht bei Deutsch-Muttersprachlern schnell Zungenknoten. Hier hilft Euch der **Französisch Buddy**, das Pendant zum oben angeführten Englisch-Trainer. Mit guter Sprachausgabe und vielen spaßigen Übungen hilft das Programm bei der Sprachauffrischung – Neulingen fehlt es allerdings an geeigneten Übungstexten. Der zweite im Bunde der digitalen Französischlehrer ist **Mein Französisch-Coach**, der aufgrund lahmer Minispiele und unbrauchbarer Übungen aber missfällt. Die meistgesprochene Sprache der Welt unterrichtet der brauchbare **Mein Chinesisch-Coach**, der auf Basiskenntnissen aufbaut: Nehmt Eure eigene Aussprache auf, übt Kanji-Schreiben und lauscht Muttersprachlern.

Europareise ohne (Sprach-)Sorgen

Den Reiseführer **Travelcoach** gibt es in drei Ausführungen, jeweils mit drei verschiedenen Sprachen – Englisch ist immer dabei (siehe Liste unten). Trotz Trainingsübungen lernt Ihr weniger Sprache, als dass Ihr vielmehr einen praktischen Reisebegleiter zur Hand habt. Auf dem Modul finden sich spezifische, aber dürftige Länderinformationen, Kontaktadressen für Kost & Logis und ein spezielles Urlaubswörterbuch. Ein Länderquiz sowie unterhaltsame Minispiele runden das umfangreiche Paket ab.

Eine innovative Idee präsentiert der einzige Vertreter auf Sonys PSP. Der **Talkman** erkennt dank mitgeliefertem Mikrofon Phrasen aus fünf Fremdsprachen und übersetzt diese. So weit der Ansatz: Leider ist die Stimmerkennung derart mangelhaft, dass der interaktive Sprachführer schnell seinen praktischen Nutzen verliert. Übrig bleiben 3.000 vorbereitete Redewendungen sortiert nach typischen Reisesituationen, die Ihr nur geduldigen Naturen vorspielen solltet – denn die Ladezeiten sind leidlich lang. *pu*



DS Großer Name, magerer Inhalt: das "Langenscheidt Wörterbuch".



DS Früh übt sich: Schon der "Lernerfolg Grundschule Englisch" lehrt Romantik.



DS Der "Französisch Buddy" fragt Wissen in anschaulichen Übungen ab.

Marktübersicht

TITEL	PLATTFORM	HERSTELLER	PREIS	SPRACHEN	FAZIT	WERTUNG
Englisch Buddy	DS	Braingame	30 Euro	englisch	Bester Sprachtrainer auf dem Markt, eignet sich trotzdem nur zum Auffrischen.	7 von 10
Practise English!	DS	Nintendo	30 Euro	englisch	Besserer Vertreter seiner Zunft: technisch gut, inhaltlich mit Mängeln.	5 von 10
Mein Englisch-Coach	DS	Ubisoft	30 Euro	englisch	Außen hui, innen pfui: viele Vokabeln, ansonsten wird nichts Lehrreiches geboten.	2 von 10
Vokabeltrainer Englisch	DS	HMH	30 Euro	englisch	Mau präsentierter Vokabeltrainer, der lediglich bestehendes Wissen abfragt.	3 von 10
Lernerfolg Grundschule Englisch	DS	Tivola	30 Euro	englisch	Kindgerecht präsentierter Lernstoff, der in bunte Minispiele integriert ist.	6 von 10
Langenscheidt Basic-Wörterbuch	DS	Deep Silver	35 Euro	englisch	Solide und brauchbar, ersetzt ein echtes Wörterbuch aber nicht.	4 von 10
Französisch Buddy	DS	Braingame	30 Euro	französisch	Genauso gut wie das englische Gegenstück, doch auch hier fehlen Übungshilfen.	7 von 10
Mein Französisch-Coach	DS	Ubisoft	30 Euro	französisch	Zum Lernen der Sprache ungeeignet, zum Auffrischen leider auch.	2 von 10
Mein Chinesisch-Coach	DS	Ubisoft	30 Euro	chinesisch	Protzt mit 1.000 Lektionen, die wenig motivieren und sich schnell wiederholen.	5 von 10
Travelcoach Europe 1	DS	HMH	40 Euro	eng., franz., span., ital.	Reise-Sammelsurium aus ordentlichem Wörterbuch, guten Minispielen und...	6 von 10
Travelcoach Europe 2	DS	HMH	40 Euro	eng., griech., türk., nl.	...etwas spärlichen Länderinfos. Die drei Varianten unterscheiden sich bis auf die...	6 von 10
Travelcoach Europe 3	DS	HMH	40 Euro	eng., pol., russ., tschech.	...neuen Sprachen nur in den Minispielen. Als Reisebegleitung zu empfehlen.	6 von 10
Talkman	PSP	Sony	30 Euro	eng., franz., span., ital., jap.	Nettes Übersetzungsprogramm, das an der schlechten Spracherkennung scheitert.	4 von 10

Mystery Tales – Hidden Object Abenteuer DS frei



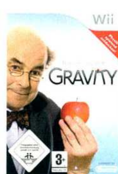


DS So viel auf einmal? Die Suchliste erschlägt Euch mit vielen Begriffen.

In die gleiche Kerbe wie Nintendos "Mystery Case Files" (siehe M! 03/09) schlagen die "Mystery Tales". Das furchtbare Sprach-Kuddelmuddel des Untertitels bleibt im Spiel zum Glück aus: Euch wird eine Rätselgeschichte in Fotoroman-Optik präsentiert, bei der Ihr laufend in Suchbildern Objekte aufspüren sollt. Die 40 Szenarien sorgen für jede Menge Arbeit, auch ein paar Ideen sind originell, wenn etwa ein Gegenstand anhand eines Geräusches identifiziert werden muss. Dafür ziehen sich schon frühe Levels durch viele zu suchende Dinge, was für zähe Fortschritte sorgt. Zudem geriet die Hilfefunktion zu restriktiv und die Präsentation nicht so charmant und übersichtlich wie beim Rivalen. *us*

SPIELSPASS		
Entwickler	**Erasmus Media, D**	**5**
Hersteller	**Rondomedia**	
Preis	**30 Euro**	

Professor Heinz Wolff's Gravity Wii frei





Wii Wir machen den Weg frei: Nur noch ein Balken und die Brückenkonstruktion steht.

Der renommierte Wissenschaftler Heinz Wolff stellt Knobelfreunde vor 100 Herausforderungen, richtet sich aber mit moderatem Schwierigkeitsgrad an ein jüngeres Publikum. Eure vermeintlich simple Aufgabe in jedem Level: Betätigt mit einer Kugel einen Schalter. Das Problem: Der Weg ist nie direkt erreichbar. Daher baut Ihr Brücken, stopft Schlaglöcher und überwindet Höhenunterschiede. Hierzu stehen Euch kleine Hilfsmittel zur Verfügung, die Ihr klug kombiniert, denn Schwerkraft und das Eigengewicht der einzelnen Bauteile wollen berücksichtigt werden. Die Steuerung ist simpel, mit Remote und gedrücktem A-Knopf verschiebt Ihr Bauteile, mittels Nunchuk dreht Ihr sie. Wisst Ihr bei den Puzzles mal nicht weiter, könnt Ihr pro Level bis zu drei Tipps aktivieren. Aufgepasst: Euch steht für das gesamte Spiel ein bestimmtes Kontingent an Punkten zu, mit denen Ihr Euch Hinweise kauft – die Hilfen sind also begrenzt. *pu*

SPIELSPASS		
Entwickler	**EM Studios, UK**	**7**
Hersteller	**Deep Silver**	
Preis	**40 Euro**	

Alle Spiele im Februar

PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Tomb Raider Underworld	Eidos	Action-Adventure	40 Euro
Wipeout Pulse	Sony	Rennspiel	40 Euro

PLAYSTATION 3

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	60 Euro
Disgaea 3	Square Enix	Rollenspiel	60 Euro
Eternal Sonata	Square Enix	Rollenspiel	60 Euro
F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	60 Euro
Killzone 2	Sony	Ego-Shooter	70 Euro
Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	70 Euro
Sega Mega Drive Ultimate Collection	Sega	Geschicklichkeit	40 Euro
ShellShock: Blood Trials	Eidos	Ego-Shooter	60 Euro
Silent Hill: Homecoming	Konami	Action-Adventure	60 Euro
skate. 2	Electronic Arts	Sportspiel	60 Euro
Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	60 Euro

XBOX 360

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	60 Euro
F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	60 Euro
Halo Wars	Microsoft	Strategie	70 Euro
Race Pro	Atari	Rennspiel	60 Euro
Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	70 Euro
Sega Mega Drive Ultimate Collection	Sega	Geschicklichkeit	40 Euro
ShellShock: Blood Trials	Eidos	Ego-Shooter	50 Euro
Silent Hill: Homecoming	Konami	Action-Adventure	60 Euro
skate. 2	Electronic Arts	Sportspiel	60 Euro
Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	60 Euro

Wii

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
AC/DC Live Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	40 Euro
Carnival: Die Jahrmarktparty	Take 2	Geschicklichkeit	30 Euro
DanceDanceRevolution Winx Club	Konami	Musikspiel	40 Euro
Dead Rising: Chop Till You Drop	Capcom	Action	50 Euro
Deadly Creatures	THQ	Action	50 Euro
Family Ski	Atari	Geschicklichkeit	50 Euro
House of the Dead, The: Overkill	Sega	Lightgun-Shooter	50 Euro
Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	50 Euro
Naruto Clash of Ninja Revolution 2	Nintendo	Action	50 Euro
Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	30 Euro
Pikmin	Nintendo	Strategie	30 Euro
Professor Heinz Wolff's Gravity	Deep Silver	Denken	30 Euro
Rogue Trooper: Quartz Zone Massacre	Atari	Action	40 Euro

PSP

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
King of Fighters Collection: The Orochi Saga	Ignition	Beat'em-Up	30 Euro
Skate Park City	Midas	Sportspiel	30 Euro
Star Ocean: Second Evolution	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro

DS

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Bomberman 2	Konami	Action	20 Euro
Chrono Trigger	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro
Dementium: Die Anstalt	Gamecock	Ego-Shooter	40 Euro
Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro
Dropcast	THQ	Denken	20 Euro
Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Konami	Geschicklichkeit	40 Euro
Elite Forces: Unit 77	Gammick	Action	30 Euro
Moorhuhn: Atlantis	Jowood	Jump'n'Run	20 Euro
Moorhuhn: Der Schatz des Pharao	Jowood	Denken	20 Euro
Moorhuhn: Star Karts	Jowood	Rennspiel	20 Euro
Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	40 Euro
Musikstar: I wanna be a Popstar DS	Tivola	Simulation	40 Euro
My Pet Shop	Square Enix	Simulation	30 Euro
Mystery Case Files: MillionHeir	Nintendo	Denken	30 Euro
Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	30 Euro
Petz: Mein süßer Panda	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Puzzle Quest: Galactrix	D3	Denken	40 Euro
Rune Factory	Eidos	Rollenspiel	40 Euro
Superhirn: Der Junior Brain Trainer	Avanquest	Denken	30 Euro
The Chase: Felix meets Felicity	Atari	Geschicklichkeit	40 Euro
Winx Club Secret Diary 2009	Konami	Simulation	30 Euro

Fallout 3: Operation: Anchorage

Die erste von drei exklusiven Xbox-360-Erweiterungen schickt Euch in die Eiszeit. M! überprüft, ob der Ausflug wirklich cool ist.

SPIELSPASS		
Entwickler	Bethesda, USA	90
Hersteller	Bethesda	
Preis	60 Euro	
Test	Ausgabe 12/08	

Das 800 Punkte (ca. 10 Euro) teure und knapp 370 MB große Add-on namens "Operation: Anchorage" passt zur Jahreszeit, denn den Hauptteil davon verbringt Ihr in Schnee und Eis: Die namensgebende Stadt soll von ihren chinesischen Besatzern befreit werden. Das bezieht sich auf frühere "Fallout"-Ereignisse und hat mit der Story vom Hauptspiel nichts zu tun, wurde aber geschickt eingebettet. Ist der Download installiert, empfangt Ihr nach ein paar Minuten ein neues Radiosignal: Ein Hilferuf der Ausgestoßenen lotst Euch zu einem Gebäude in der Ödnis nordwestlich von Megaton. Dort startet Ihr mittels Eures Pipboys eine historische Simulation (eben die Schlacht in Alaska), um so einen verschlossenen Waffenraum in der Gegenwart öffnen zu können. Ihr benötigt dafür einen Spielstand, bei dem "Fallout 3" noch nicht abgeschlossen ist: Das abrupte Ende des Hauptspiels (sowie das Auflevel-Limit) werden erst mit dem dritten Add-on Ende April aufgehoben.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Wenn die anderen beiden "Fallout 3"-Erweiterungen die Qualität von "Anchorage" übertreffen, dürfen sich Endzeit-Abenteurer noch auf einiges freuen. Für sich allein gesehen ist der Alaska-Ausflug ein Appetitmacher mit Macken: Das Szenario gefällt vor allem durch seine andersartige Optik, geriet aber zu geradlinig und lässt manche Stärken des Hauptspiels links liegen. Verstärkt auf Ballereien zu setzen, ist mal eine Abwechslung, aber wenig tiefgründig – zumal dank großzügiger Munition und Lebensenergie wenig Gefahr für Euren Helden aufkommt. Ein paar unterhaltsame Stunden hat mir das Add-on trotzdem spendiert und die gewonnenen Ausrüstungsgegenstände können sich sehen lassen. Für ca. 10 Euro gab es schon schlechtere Erweiterungen, doch die kommenden Downloads dürfen gern noch eine Schippe drauflegen.

Ungestört in Alaska

Die Einbindung ins Abenteuer ist gut gelöst und sorgt für keine Störungen. Das ist wichtig, denn mit einem deutschen Xbox-Live-Zugang bekommt Ihr nur die entsprechende Erweiterung. Wer also z.B. das englische "Fallout 3" zockt, muss in "Operation: Anchorage" mit deutschen Texten und Sprachausgabe leben. Anders als bei "Oblivion" wirkt sich das auf den Rest des Spiels nicht aus, auch der Gewaltgrad orientiert sich etwas überraschend an der Fassung des Hauptabenteuers.

Habt Ihr die Simulation gestartet, müsst Ihr sie auch abschließen, ein Wechsel in die Realität zwischendurch ist nicht vorgesehen. Allzu lang braucht Ihr dafür nicht: Wer ohne übertriebene Eile vorgeht, benötigt drei bis vier Stunden für alle Missionen. Die sind ballerlastig und linear angelegt, Rollenspielelemente stehen in der Kälte hinten an. Auch Waffen- und Objekt-Management spielen eine Nebenrolle – weil Ihr virtuell unterwegs seid, werdet Ihr neu ausgerüstet und könnt an bestimmten Stellen Munition und Energie 'nachtanken'. Später gesellt sich ein Armeetrupp zu Euch, den Ihr allerdings nur sehr begrenzt kommandieren dürft. Als Lohn der Mühe warten u.a. eine Superrüstung und das äußerst wirkungsvolle Gauss-Gewehr auf Euch.

"Operation: Anchorage" punktet durch die interessante Optik, die mit Schnee und Eis einen gelungenen Kontrast zum Endzeit-Szenario abgibt. Auch der actionlastigere Ansatz ist für Abwechslung gut, wenn auch der Tiefgang fehlt. Einen Pflichtkauf stellt der Download nicht dar, aber als spielbare "Fallout"-Geschichtsstunde macht er eine gute Figur. *us*



360 Im Raum hinten wartet das Überraschungsei: Steigt in den runden Apparat, um die Simulationsschlacht um Anchorage zu beginnen.



360 Stimpacks sind out: In der VR-Welt sammelt Ihr Munition und Energie an diesen 'Auftankstellen'.



360 Die Matrix lässt grüßen: Erledigte Gegner lösen sich schnell in elektrische Signale auf.

Gewinnt gegen Ken und Ryu!

Street Fighter IV

Online gegen Profis spielen und trotzdem Spaß dabei? Lernt mit uns die Finessen des Kampfsystems kennen!

SPIELSPASS

Entwickler	Capcom, Japan	PS3 92
Hersteller	Capcom	
Preis	55 Euro	360 91
Test	Ausgabe 03/09	

Lange haben Fans auf diesen Moment gewartet: "Street Fighter IV" ist endlich im Handel und bietet neben dem gewohnten Versus-Modus fürs Wohnzimmer auch Online-Matches gegen internationale Spieler. Wie gut die globale Keilerei tatsächlich funktioniert und was das MadCatz-Zubehör taugt, erfahrt Ihr im nächsten Heft. Diesen Monat widmen wir uns der Vorbereitung auf die Kämpfe gegen serienerprobte Profis, von denen Ihr mit Sicherheit eine Menge online antreffen werdet. Doch auch Anfänger mit Faible für 2D-Pügelspiele treiben ihr Unwesen im Internet.

Mit insgesamt 25 Charakteren bietet "Street Fighter IV" zwar ein umfangreiches Kämpfer-Portfolio, doch wir gehen davon aus, dass ein Großteil der Prügel-Fans mit den beiden Serienveteranen Ken und Ryu antreten wird. Aus diesem Grund verraten wir Euch auf den folgenden Seiten Einsteigerhilfen und Tipps für geübte Spieler, mit denen Ihr Eure Gewinnchancen gegen das Kämpfer-Duo erhöht.

Ken und Ryu zählen zu den stärksten und einsteigerfreundlichsten Figuren. Charge-Charaktere wie Guile oder M.Bison sind in Sachen Timing schwieriger zu handhaben, weshalb wir sie an dieser Stelle unter den Tisch fallen lassen. *mh/ma*

COMMAND NORMALS	EIGENSCHAFTEN	TASTENKOMBINATION (SPIELER STEHT LINKS)
Inazuma Kakato Wari	Overhead	links + MT
Fumikomi Maegeri	–	rechts + MT
Shiden Kakato Otoshi	Overhead	rechts + HT, Tritt halten zum Antäuschen
Target Combo	Cancel	MS-HS (nah)
SPECIAL MOVE	**EIGENSCHAFTEN**	**TASTENKOMBINATION**
Hadouken	Cancel	Viertelkreis von unten nach rechts + S
Shoryuken	Cancel	Rechts, unten, schräg rechts unten + S
Tatsumaki Senpuu Kyaku	Break	Viertelkreis von unten nach links + T
EX Hadouken	Cancel	Viertelkreis von unten nach rechts + SS
EX Shoryuken	Cancel	Rechts, unten, schräg rechts unten + SS
EX Tatsumaki Senpuu Kyaku	Break	Viertelkreis von unten nach links + TT
SUPER MOVE	**EIGENSCHAFTEN**	**TASTENKOMBINATION**
Shoryu Reppa	–	2x Viertelkreis von unten nach rechts + S
ULTRA MOVE	**EIGENSCHAFTEN**	**TASTENKOMBINATION**
Shinryuken	–	2x Viertelkreis von unten nach rechts + SSS

COMMAND NORMALS	EIGENSCHAFTEN	TASTENKOMBINATION (SPIELER STEHT LINKS)
Sakotsu Wari	Overhead	rechts + MS
Mizo'ochi Kudaki	Cancel	rechts + HS
SPECIAL MOVE	**EIGENSCHAFTEN**	**TASTENKOMBINATION**
Hadouken	Cancel	Viertelkreis von unten nach rechts + S
Shoryuken	Cancel	Rechts, unten, schräg rechts unten + S
Tatsumaki Senpuu Kyaku	Break	Viertelkreis von unten nach links + T
EX Hadouken	Cancel	Viertelkreis von unten nach rechts + SS
EX Shoryuken	Cancel	Rechts, unten, schräg rechts unten + SS
EX Tatsumaki Senpuu Kyaku	Break	Viertelkreis von unten nach links + TT
SUPER MOVE	**EIGENSCHAFTEN**	**TASTENKOMBINATION**
Shinkuu Hadouken	–	2x Viertelkreis von unten nach rechts + S
ULTRA MOVE	**EIGENSCHAFTEN**	**TASTENKOMBINATION**
Metsu Hadouken	–	2x Viertelkreis von unten nach rechts + SSS

Beherrsche die Grundlagen!

RUND UMS BLOCKEN





Wer nicht blockt, verliert. Im Gegensatz zu "Soulcalibur IV" habt Ihr hierfür keine eigene Taste. Drückt stattdessen das Steuerkreuz vom Gegner weg. Einsteiger machen dabei häufig einen leicht vermeidbaren Fehler: Sie vergessen, Angriffe unterhalb der Gürtellinie abzuwehren, und öffnen damit Fußfegern und Rutschattacken Tür und Tor. Doch Vorsicht: Mit sogenannten "Overhead"-Moves bearbeiten Ken und Ryu geduckte Blocker von oben (großes Bild, siehe Move-Liste). Normale Blocks hebeln sie mit einem Cross-up (mittlerer Sprungkick) aus, der Euch von hinten trifft (kleines Bild). Gegenmaßnahme: Steuerkreuz zum Gegner hindrücken!

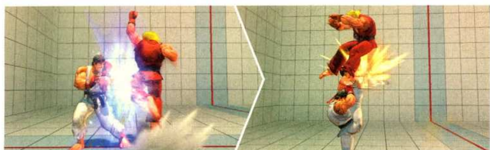
WÜRFE ABWEHREN

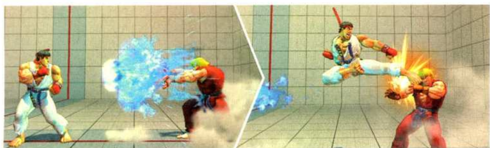




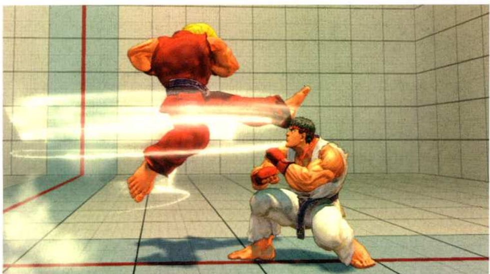
Spieler, die zu lange blocken, ohne anzugreifen, werden schnell Opfer eines Wurfes. Ken und Ryu beherrschen verschiedene Schleudermanöver – drückt gleichzeitig die Tasten für leichte Tritte und Schläge und kombiniert dies mit einer Richtungstaste. Doch auch dagegen ist ein Kraut gewachsen: Setzt sofort ebenfalls zum Wurf an. Das erfordert blitzschnelle Reaktionen und sorgt für eine Pattsituation. Einen Vorteil verschafft Ihr Euch, wenn Ihr bei der Eingabe zusätzlich das Steuerkreuz nach unten drückt. Statt der Animation für den gescheiterten Wurf führt Ihr so einen geduckten leichten Schlag aus – lasst weitere Angriffe folgen!

WEHRT EUCH GEGEN SPECIAL MOVES

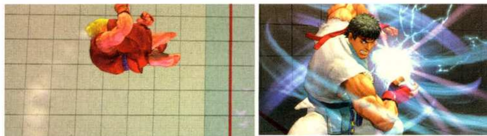




Die drei Special Moves von Ken und Ryu unterscheiden sich zwar in Details, doch die Gegenmaßnahmen sind identisch. Beim Dragon Punch springt Euer Gegner steil nach oben. Blockt den Angriff und setzt mit einem Fußtritt oder Uppercut nach, wenn er zur Landung ansetzt. Feuerbälle verursachen beim Blocken geringen Schaden. Den vermeidet Ihr durch einen eigenen Schuss, alternativ springt Ihr über den Plasmaball. Da Euer Gegner nach seinem Angriff kurzzeitig bewegungsunfähig ist, bleibt Zeit für einen Gegenangriff. Der Hurricane Kick (Bild unten) verliert seinen Schrecken, wenn Ihr Euch duckt und den Angreifer mit einem Aufwärtshaken aus der Luft holt.



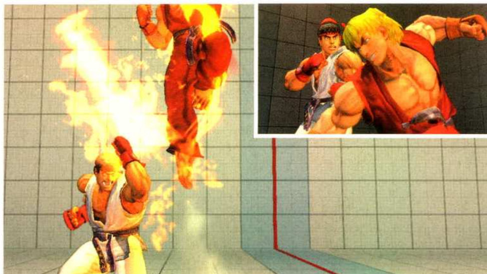
ULTRA COMBOS KONTERN





Die neuen Ultra Combos sehen nicht nur spektakulär aus, sondern richten verheerenden Schaden an. Clever eingesetzt, reißen angeschlagene Spieler das Ruder noch einmal herum. Für den Gebrauch außerhalb von Combos taugen sie bei Ken und Ryu jedoch nicht: Während die Kamera auf Ryu zoomt, habt Ihr genügend Zeit, Eure Gegenmaßnahme vorzubereiten – hüpft einfach über seinen Schuss! Weit entfernte Spieler springen sogar zweimal und treten Ryu ins Gesicht, ehe der wieder handlungsfähig ist.

Kens Ultra Combo (Bild unten) deckt Euch mit einem vernichtenden Schlag- und Tritthagel ein – sofern er trifft! Wie so oft hilft hier Blocken. Dann nämlich steigt Ken senkrecht vor Euch nach oben und lässt Euch jede Menge Zeit, beim Landeanflug mit eigenen Angriffen zu kontern.



Gewusst wie – die Focus-Attacke

SO NUTZT IHR DIE FOCUS-ATTACKE



Defensiver Einsatz

Mit Hilfe der Focus-Attacke absorbiert Ihr beim Aufladen nahezu alle gegnerischen Angriffe. Dabei verliert Ihr etwas Energie, die sich regeneriert, wenn keine Treffer folgen.

Die zentrale Neuerung in "Street Fighter IV" ist die Focus-Attacke, in der japanischen Version auch 'Saving Attack' genannt. Hierfür haltet Ihr die Tasten für mittlere Schläge und Tritte gedrückt, um den Angriff in drei Stufen aufzuladen. Das dauert bis zu einer Sekunde und macht Euch anfällig für unten angeführte Gegenmaßnahmen. Richtig eingesetzt, richtet ein Focus-Angriff jedoch verheerenden Schaden an und öffnet Euch den Weg zu kniffligen Combos.

In der ersten Phase einer Focus-Attacke kann Euer Angriff vom Gegner noch regulär geblockt werden und richtet kaum Schaden an. Falls Ihr sie aber direkt im Anschluss an eine geblockte Attacke des Gegners einsetzt, löst Ihr bei ihm ab und zu den 'Crumple Stun'-Zustand aus. Wie das aussieht, seht Ihr in der unteren Bildfolge im rechten Screenshot, wo Ken wie ein Sack zu Boden fällt. Lasst nun eine beliebige Combo folgen, ehe der Kontrahent am Boden liegt.

Die zweite Phase beginnt mit dem ersten weißen Aufblinken Eures Kämpfers. Euer Widersacher kann den Angriff zwar noch immer schadlos blocken, allerdings dauert es länger, bis er wieder handlungsfähig ist.

Die dritte Phase setzt einen vollständig aufgeladenen Focus voraus. Diese Level-3-Focus-Attacke wird automatisch ausgeführt und kann nicht geblockt werden. Außerdem durchbricht sie die 'Super Armor' des Angreifers, was im Fall von Ken und Ryu nicht weiter relevant ist, da sie keine EX-Specials mit derartigen Eigenschaften aufweisen. Im Gegensatz dazu beherrscht der Mexiko-Wrestler El Fuerte sogar einen Special Move, der über doppelte 'Super Armor' verfügt und somit zwei Treffer unbeschadet wegsteckt.

Da die Vorbereitung einer Focus-Attacke eine Weile dauert, dürft Ihr sie auch vorzeitig abbrechen, und zwar mithilfe eines Dashs: Drückt schnell zweimal nach links oder rechts und Euer Kämpfer ist frei.



Offensiver Einsatz

Beim Angriff lasst Ihr die Tasten zur rechten Zeit los, um den Gegner auf die Matte zu schicken. Während dieser fällt, setzt Ihr mit einem Fußfeger oder Combos nach.

WEHRT EUCH GEGEN FOCUS-ANGRIFFE!



Wer sie beherrscht, hat mit der neuen Focus-Attacke ein mächtiges Instrument zur Hand. Doch in "Street Fighter IV" gibt es stets mindestens eine Maßnahme, mit der Ihr dem Treiben Eures Kontrahenten ein Ende setzen könnt. Um seine volle Wirkung zu entfalten, muss der Focus nämlich bis zu einer Sekunde lang aufgeladen werden – Ihr könnt ihn aber auch jederzeit starten. An der markanten Körperhaltung sowie am weißen Leuchten und den schwarzen Tuscherändern erkennt Ihr sofort, was Euer Gegenüber plant. Somit habt Ihr theoretisch genügend Zeit, wegzuspringen oder eine der folgenden Gegenmaßnahmen in Erwägung zu ziehen.

WURF



Eine mutige Möglichkeit, dem Focus-Angriff des Gegners zu begegnen, ist ein Wurf. Solange Euer Widersacher seinen Move auflädt, könnt Ihr ihn durch gleichzeitiges Drücken von leichtem Schlag und leichtem Tritt greifen und werfen. Das funktioniert besonders gut, wenn Ihr ohnehin nah am Gegner steht. Allerdings ist Vorsicht geboten, da Euer Gegenspieler jederzeit das Aufladen seiner Focus-Attacke beenden und seinen Angriff vom Stapel lassen könnte. Tipp für Geübte: Spielt mit Ken und führt einen mittleren Tritt aus, während Ihr das Steuerkreuz zum Gegner drückt. Wenn Ihr während der ersten drei Frames, also innerhalb einer zwanzigstel Sekunde, zum Wurf ansetzt, ist dessen Reichweite deutlich höher.

COMBO



Um das Aufladen einer gegnerischen Focus-Attacke zu verhindern, eignen sich Combos besonders gut. Für den Anfang genügt es, den Gegner mit schnellen Schlägen und Tritten zu bearbeiten. Dadurch verliert Euer Opponent jedoch nur wenig Lebensenergie. Besser, Ihr nutzt die flotten Manöver als Ausgangspunkt zu einer brachialen Combo. Hierfür gibt es zahlreiche Möglichkeiten, zu den einfachen zählt die Ultra Combo. Zwar wird der erste Treffer von der Focus-Attacke des Gegners zunächst absorbiert, doch die folgenden Treffer stürzen ihn ins Verderben. Alternativ deckt Ihr den Widersacher zuerst mit schnellen Angriffen ein, ehe Ihr eine Spezialattacke wie den Feuerball folgen lasst.

ARMOR BREAK



Alle Charaktere mit Ausnahme des russischen Ringers Zangief verfügen über einen Move mit der 'Armor Break'-Eigenschaft. Am Beispiel von Ken und Ryu ist das der Hurricane Kick sowie dessen EX-Variante, die Ihr mit zwei gleichzeitig gedrückten Tritt-Buttons auslöst. Welcher Move Eures Lieblingscharakters 'Armor Break'-Eigenschaften aufweist, erkennt Ihr durch einen roten Stern in der Move-Liste. In der Praxis durchschlägt Euer Angriff nicht nur die Aufladephase der Focus-Attacke mit dem ersten Treffer, er wird auch grafisch und akustisch begleitet. Zum Klirrgeräusch einer zerdepperten Fensterscheibe fliegen scherbenähnliche blaue Partikel (siehe Bild) durch die Luft.

Einzelbilder und Combos

FRAMES ZÄHLEN IN DREI SCHRITTEN

"Street Fighter IV" läuft mit 60 Bildern pro Sekunde. Jeder Move, vom leichten Schlag bis zur vernichtenden Spezialattacke, besteht aus drei Phasen: Startup, Active und Recovery. In nebenstehender Illustration seht Ihr, wie sich die leichten Schläge von Ken und Ryu unterscheiden. Während Ryus Punch lediglich drei Frames benötigt, um zu treffen, ist Ken mit vier Einzelbildern eine sechzigstel Sekunde langsamer. Würden beide Spieler exakt gleichzeitig die Schlagtaste drücken, würde Ryu treffen. Da dieser Fall unwahrscheinlich ist, stellt sich die Frage, wofür die Frame-Zählerei eigentlich wichtig ist.

Im Laufe eines Kampfes wechseln die Charaktere permanent ihren Zustand: Wer einen Angriff blockt, befindet sich im 'Blockstun' und kann für einen Moment nichts tun. Gleichzeitig befindet sich der Angreifer in der Recovery-Phase. Dauert diese länger als Euer 'Blockstun', kassiert er mit Sicherheit einen Konterangriff. Werdet Ihr getroffen, befindet Ihr Euch für Sekundenbruchteile im 'Hitstun', was Euch anfällig für Folge-Combos macht. Entscheidend ist hierbei, dass die Startup-Phase des Angriffs weniger Frames benötigt als der 'Hitstun' beim Gegner. So trefft Ihr, ehe Euer Kontrahent überhaupt handeln kann.

Spezialattacken sowie harte Tritte und Schläge hingegen sind zwar stärker als schnelle, leichte Angriffe, sie benötigen jedoch mehr Frames in der Startup-Phase. Somit könnt Ihr Kens harten Tritt mit acht Frames Startup durch Ryus schnellen Fausthieb im Keim ersticken – sofern Ihr ihn innerhalb von vier Frames ausführt und als erster in die Active-Phase gelangt. Das beantwortet die typische Frage, die wohl jeder kennt: "Warum werde ich getroffen? Ich habe doch zuerst gedrückt!"

STARTUP

Drückt Ihr eine Taste – in diesem Beispiel die für den leichten Schlag – beginnt die Animation. Ryu und Ken heben ihren Arm und setzen zum Schlag an. In dieser Phase seid Ihr verwundbar, sofern der Kontrahent einen Move aus dem Ärmel zaubert, dessen Startup-Phase kürzer ist. Ausnahmen bilden Charaktere wie Cammy, die während der Startup-Phase ihres Drehschlages Feuerbälle unbeschadet passiert. Prinzipiell gilt: je länger die Startup-Phase eines Moves, desto weniger überraschend das Ergebnis, da die Animation den Angriff verrät.

Würdet Ihr übrigens in unserem Beispiel während der ersten drei Frames den Button für leichte Tritte drücken, so entstünde statt des Schlages ein Wurf.

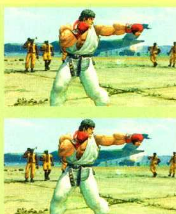
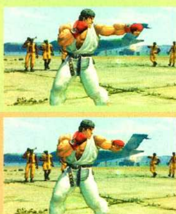
ACTIVE

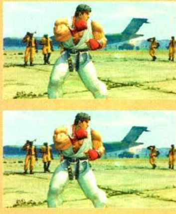
In der Active-Phase führt Euer Kämpfer den Schlag aus und trifft im Idealfall seinen Gegner. Während dieser Zeit könnt Ihr den Move noch canceln. Voraussetzung dafür ist, dass Ihr die Eingabe des Folgemanövers beendet, ehe die Active-Phase vorbei ist. Kennzeichnend für diese Phase ist, dass sich die Animation des Kämpfers kaum bis gar nicht verändert.

RECOVERY

Mit dem erfolgreich angebrachten Schlag ist der Move nicht beendet, denn jeder Charakter benötigt eine bestimmte Zeit, um in seine Ausgangsposition zurückzukehren. Erst nach der Recovery-Phase sind weitere Angriffe möglich, es sei denn, Ihr macht Euch mit den verschiedenen Cancel-Techniken vertraut, durch die die Recovery-Verzögerungen wegfallen. Auch Blocken, Bewegungen und Sprünge sind in dieser Phase nicht möglich. Deshalb sind besonders durchschlagende Angriffe, die ins Leere gehen, ein gefundenes Fressen für flinke Kämpfer.

RYU




KEN








CANCELS UND COMBOS

Das Abbrechen eines Angriffs, der sich bereits in der Active-Phase befindet, nennt man Cancel. Diese meist schwer auszuführende Finesse im Kampfsystem eröffnet eine Vielzahl von Vorteilen, da die Recovery-Phase des abgebrochenen Manövers wegfällt. Die einfachsten Cancels führt Ihr mit der Focus-Attacke aus. Specials brecht Ihr hingegen mit der EX-Focus-Attacke ab. Löst sie wie gehabt mit mittlerem Tritt und Schlag aus, allerdings kostet Euch das Manöver zwei Balken der Superleiste. Ihr erkennt die EX-Focus-Attacke am gelben statt weißen Blinken. Der Sinn dahinter: Schleudert Ihr Eurem Gegner einen Feuerball entgegen, seid Ihr während der Recovery-Phase regungslos und angreifbar. Ehe Ryu im unteren Bild zum Sprung ansetzen kann, hat Ken seinen Move bereits abgebrochen und startet einen Dragon Punch oder eine Ultra Combo, um Ryu in der Luft zu erwischen.

Ihr wollt mehr über Cancels lernen und sucht nach weiteren Möglichkeiten, Angriffe zu Combos zu verbinden? Dann werft einen Blick in das deutschsprachige Hardedge-Forum. Unter http://wiki.hardedge.org findet Ihr zahlreiche Tabellen und weiterführende Profitipps.




Ken startet einen regulären Feuerball, der mittels EX-Focus-Attacke gecancelt wird. Geübte Spieler brechen sie mit einem Dash ab und schieben einen weiteren Special Move hinterher.

25 Jahre Beat'em-Ups TEIL 2

Ring frei für Runde zwei: In unserer großen Historie sezieren wir die Welt der 3D-Prügler.

Es ist erstaunlich – wo waren die 2D-Innovatoren Capcom und SNK, als es Mitte der 90er-Jahre galt, das Beat'em-Up-Genre aus der Pixel- in die Polygonwelt zu führen? Capcom zumindest roch den Braten und steuerte mit zwei "Star Gladiator"-Episoden und der "Street Fighter EX"-Trilogie ordentliche Titel bei (Ausnahme: "Street Fighter EX3"). Aufgrund des schwachen Charakterdesigns erlangten diese jedoch keine Popularität bzw. wurden von den Fans partout nicht akzeptiert. Obwohl die Macher frische Elemente wie z.B. Combo-Bäume in "Star Gladiator" ersannen, sind die Versuche nicht mehr als Randnotizen in der Geschichte der Beat'em-Ups.

Die heute populären dreidimensionalen Stars wurden andernorts erschaffen. Bei Sega, Namco, Tecmo und zu Beginn auch bei Takara. Bereits 1993 zur Blüte des Neo Geo war Sega der Zeit voraus und schickte mit "Virtua Fighter" das erste Beat'em-Up einer neuen Generation in die Spielhallen. Ohne die geliebten Feuerbälle und Hurricane Kicks – dafür in echtem 3D und mit erwachsenerem Spielablauf, der sich mehr an echten Martial-Arts-Bewegungen orientierte denn an Fantasie-Moves. Von filmreifen Schlägereien war das Genre aufgrund grober Texturen, niedriger Polygonzahl und trägem Spielablauf (z.B. Sprünge mit Mond-Schwerkraft) noch weit entfernt, dennoch deutete sich an, in welche Richtung es gehen würde. Mit der Saturn-Umsetzung von "Virtua Fighter" hatte Sega zudem einen echten Systemseller zum Japan-Launch der 32-Bit-Maschine am Start.

Die Antwort der Konkurrenz ließ nicht lange auf sich warten: Das künftige Sony-Schoßhündchen Namco konterte mit dem 'King of Iron Fist'-Turnier namens "Tekken", bald darauf folgte das polygonale Waffen-Spektakel "Soul Edge". Beide waren effektgeladener und wuchtiger als Segas Erstlingswerk und sogar dessen Nachfolger; die "Virtua Fighter"-Serie richtete sich mit dem sehr technischen Spielablauf an Hardcore-Spieler, während Zocker bei Namcos Prügelperlen auch mit Button-Mashing schnell Erfolge feierten.

Wie aus dem Nichts

Die wahre Überraschung lieferte 1995 die noch unbedeutende Firma Takara ab: Das erste 3D-Beat'em-Up mit Waffeneinsatz war "Toshinden".



Beat'em-Up Zeitleiste – Teil 2

1998
Guilty Gear
Marvel vs. Capcom
Real Bout Fatal Fury 2
Samurai Shodown 4
Soul Calibur



1999
Dead or Alive 2
Garou: Mark of the Wolves
Power Stone
Street Fighter III: 3rd Strike



2000
Capcom vs. SNK
Fighting Vipers 2
Guilty Gear X
King of Fighters 2000
Marvel vs. Capcom 2
Power Stone 2



2001
Capcom vs. SNK 2
King of Fighters 2001
Super Smash Bros. Melee
Tekken 4
Virtua Fighter 4



2002
Dead or Alive 3
Guilty Gear XX
King of Fighters 2002
Rage of the Dragons
Soul Calibur II



2003
King of Fighters 2003
Matrimelee
Mortal Kombat Deadly Alliance
SNK vs. Capcom Chaos





PS2 Leichtgängige Spezialattacken und ein ungemein flotter Spielablauf sind charakteristisch für "The King of Fighters: Maximum Impact 2" – Prügelprofis greifen aber dennoch zu den 2D-Episoden.



PS2 Fiese Harakiris und verbesserter 'Konquest'-Modus: "Mortal Kombat Deception".

PS2 Massig Fighter, variantenreiches Kampfsystem und tolle Grafik: "Tekken 5" ist das Serienhighlicht.

Das Genre-beherrschende Quintett komplettierte ein Jahr später mit Tecmo ein weiterer Arcade-Veteran: 1996 fiel der Startschuss für die "Dead or Alive"-Serie, welche sich im Verlauf weiterer Episoden dank ihres ausgefeilten Kontersystems einen Namen machen konnte und heute wohl das rasanteste Beat'em-Up überhaupt ist. Und was machte SNK? Dort verschlief man die 3D-Entwicklung und spielte mit dem halbherzigen Versuch Hyper Neo Geo 64 (einem der größten Hardware-Flops überhaupt) lediglich Trittbrettfahrer. Erst als 2004 aufgrund der überhandnehmenden Raubkopien das Ende der Arcade-Konsole Neo Geo nahte, erzielte der Konzern mit 3D-Episoden der "King of Fighters"-Saga Achtungserfolge. Den über zehnjährigen Vorsprung der Konkurrenz wird SNK aller Voraussicht nach aber nicht mehr aufholen.

Brüste ohne Schwerkraft

Tecmos "Dead or Alive" wiederum schuf mit einem Detail, das auf die Spielbarkeit keinen Einfluss hatte, einen eigenen Trend: Tomonobu Itagakis Kreationen brannten sich aufgrund der übermäßigen Oberweiten der Kämpferinnen in die Köpfe der männlichen Zocker ein; selbst die Brustphysik des neuesten Teils "Dead or Alive 4" erinnert eher an Heliumimplantate denn an echte Frauen. Aber bekanntlich gilt: Sex sells. So wurden bereits zwei hirnrissige Spin-offs auf den Spieler losgelassen, in denen Kasumi und ihre Kolleginnen in superknappen Bikinis am Strand herumtollen und Volleyball spielen – Spannermodus ohne Knopfgedrücke inklusive. Selbst Namco ließ sich davon inspirieren und schickte Ivy, Taki, Sophitia und Co. nach "Soul Calibur III" zum mittelalterlichen Brustimplantat-Druiden, um mit Tecmo auf Brusthöhe zu sein. Sega hingegen hat diese Art der Anbiederung nicht nötig – die "Virtua Fighter"-Strategen haben bei ihren von Taktik und Technik geprägten Duellen für Ablenkungen dieser Art nichts übrig.

Bei einem anderen Thema sind sich die Nippon-Schwergewichte jedoch einig: Geprügelt, geschlitzt, verloren und gewonnen wird seit jeher nahezu klinisch rein. Weder in "Virtua Fighter", "Tekken", "Soulcalibur" noch in "Dead or Alive" tragen die Duellanten selbst nach den fiesesten Knochenbrecher-Aktionen und Polygon-Durchbohrungen sichtbare Verletzungen davon; lediglich die knackigen Soundeffekte und farbigen Trefferwolken lassen erahnen, welch fatale Auswirkungen die eben ausgeführte artistische Aktion in der Realität hätte. Auch SNK schnitt nach einem bedauerlichen Vorfall in Japan die Finishing Moves aus seinem letzten Neo-Geo-Titel "Samurai Shodown 5 Special". Erst nach erbosten Fan-Protesten entschloss man sich, folgenden Service anzu-





2004
Capcom Fighting Jam
Guilty Gear Isuka
Mortal Kombat Deception
Samurai Shodown V Special



2005
Dead or Alive 4
King of Fighters XI
Mortal Kombat Shaolin Monks
Soul Calibur III
Tekken 5



2006
Final Fight Streetwise
God Hand
Mortal Kombat Armageddon
Virtua Fighter 5



2007
Guilty Gear XX Accent Core
Hokuto no Ken



2008
Mortal Kombat vs. DCU
Sengoku Basara X
Soulcalibur IV
Street Fighter IV
Super Smash Bros. Brawl



2009
BlazBlue: Calamity Trigger
King of Fighters XII
Tekken 6: Bloodline Rebellion











Saturn / PSone Vier wegweisende Beat'em-Ups der 32-Bit-Ära (von links oben im Uhrzeigersinn): "Virtua Fighter", "Tekken", "Battle Arena Toshinden" und "Soul Blade".

bieten: Wer sein Modul einschickte, der erhielt die sogenannte 'Fixed'-Version zurück – eine einmalige Aktion in der Videospielwelt; seitdem gibt es von diesem Spiel zwei Versionen. Selbst die "Mortal Kombat"-Serie, Inbegriff aller Brutalo-Beat'em-Ups, lenkte beim letzten Ableger "MK vs DC Universe" ein: Für eine "ab 16"-Einstufung und wohl auch auf Druck von DC Comics wurden die berüchtigten Fatalities deutlich entschärft. Der Spielbarkeit kam dies jedoch nicht zugute: Nach zuletzt gelungenen Episoden ("Deadly Alliance", "Deception") war die dröge Crossover-Schlägerei ein herber Rückschritt. In puncto Brutaliät noch einen ganzen Schritt weiter ging das sagenumwobene "Thrill Kill" für PSone von Paradox Development. Völlig abgedrehte Charaktere wie Kannibalen und verstümmelte Monster bekriegten sich zu viert in engen Arenen, bis die gefüllte 'Kill'-Leiste blutrünstige Finishing Moves gestattete. Nachdem der Publisher Virgin von EA geschluckt wurde, entschied der Konzern, dieses Machwerk der Videospielewelt vorzuenthalten und auf einen Release zu verzichten. Zu Recht, wie wir finden: Die spielerische Qualität wird dem damaligen Hype nicht annähernd gerecht. Wer sich selbst ein Bild von der minderwertigen Produktqualität machen möchte, geht im Internet auf die Suche nach "Thrill Kill" – Ex-Paradox-Programmierer stellten wohl aus Frust die fertige Version ins Netz. Oder Ihr werft einen Blick auf "Wu-Tang: Shaolin Style" (PSone, 1999), welches dieselbe Engine verwendet.

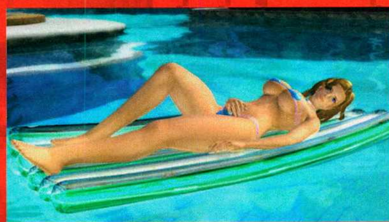


Ein ähnliches Schicksal ereilte den "Tekken"-Klon "Kakuto Chojin: Back Alley Brutal" (Xbox, 2002), der immerhin kurzzeitig das Licht der Ladenregale erblickte, jedoch wegen Koran-Versen im Soundtrack Anfang 2003 von Microsoft eingezogen wurde. Im Gegensatz zu "LittleBigPlanet" gab es keinen Re-Release, da die Verkaufszahlen enttäuschten. Für Microsoft ist "Kakuto Chojin" seitdem ein ungeliebtes Stiefkind – es taucht in keiner offiziellen Veröffentlichungsliste für die Xbox auf. Ein weiterer Rohrkrepierer der Brutalowelle war "Tao Feng: Fist of the Lotus" (Xbox, 2003) unter der Regie von John Tobias, seines Zeichens mitverantwortlich für die "Mortal Kombat"-Serie: Mit viel Vorschusslorbeeren als noch brutaler und noch realistischer bedacht, enttäuschte das fertige Produkt mit austauschbaren und hölzern wirkenden Kämpfern sowie einem behäbigen Kampfsystem, welches dem von "Tekken", "Virtua Fighter" & Co. nicht im Ansatz das Wasser reichen konnte. Nur mit Brutalität alleine – wie es "Mortal Kombat" zu 16-Bit-Zeiten gelang – war der Spieler offenbar nicht mehr zu ködern. Gut so!

Ein schwieriger Schritt

Dabei stellt "Mortal Kombat" ein Paradebeispiel für das Genre dar. Die Serie schaffte den Sprung von der zweiten in die dritte Dimension nach anfänglichen Kinderkrankheiten. An dieser Hürde sind schon größere Namen gescheitert (z.B. "Street Fighter). Auch SNK hat diesen steinigen Weg mit zwei seiner Hit-Serien beschritten: Nach zwei Hyper-Neo-Geo-Gurken sieht es für "Samurai Shodown" jetzt besser aus. Mit dem auf Taitos Type X2 Board laufenden "Samurai Shodown: Edge of Destiny" macht die Schnetzelei nach sieben 2D-Episoden endlich auch in 3D einen ordentlichen Eindruck; der Titel wird auch für Xbox





360 Das haben die taffen "Dead or Alive"-Mädels nicht verdient: Tecmo degradierte die Kämpferinnen zu Beachvolleyball spielenden Sexpuppen. Vor allem der zweite Strandausflug "Dead or Alive Xtreme 2" war spielerisch so schwach wie die Brüste der Mädels übertrieben.



PSP Innovativer Ansatz, hübsche Optik und ein famoser Zweispieler-Modus: Wer "Power Stone" für Dreamcast verpasst hat, kann das auf PSP nachholen.


DC Dem tiefgründigen Kampfystem des Action-Adventure-Meilensteins "Shenmue" merkt man an, dass hier "Virtua Fighter"-Schöpfer Yu Suzuki am Werk war.

360 und PS3 erscheinen. Etwas weiter ist da wie eingangs erwähnt das Flaggschiff "King of Fighters": Mit den "Maximum Impact"-Episoden hat SNK bewährte Spielelemente in die dritte Dimension übertragen; grafisch sind die Schlägereien jedoch in einer anderen Liga angesiedelt als die Konkurrenz von Sega und Namco.

Best of the Rest

Die Impulse für das Genre kamen jedoch nicht ausnahmslos von SNK, Capcom, Sega, Namco, Tecmo oder Midway. Selbst Nintendo schnitt sich ein Stück des Kampf-Kuchens ab – mit seiner Klamauk-Keilerei "Smash Bros". Die dreiteilige Serie für N64, GameCube und Wii mag man lieben oder verdammen – unbestritten sind der Erfolg und der unorthodoxe Ansatz: Anstatt mittels klassischem K.o. gewinnt Ihr hier nur durch ein Ring-out. Die Schadensleiste des Gegners muss solange gefüllt werden, bis Ihr ihn schließlich aus der Stage bugsieren könnt. Ganz nebenbei ist "Super Smash Bros. Melee" mit über sieben Millionen verkauften Einheiten der weltweit erfolgreichste Cube-Titel. Außerdem dürfen sich hier bis zu vier Spieler gleichzeitig prügeln; ein Ansatz, den auch Capcom in "Power Stone 2" aufnahm – leider büßte das Sequel dank das damit einhergehenden Chaos viel vom Charme und Spielwitz des Vorgängers ein.

In den verwinkelten 3D-Stages von "Power Stone" könnt Ihr nahezu alles als Waffe missbrauchen – von Tischen und Stühlen über tragende Säulen bis hin zu Comic-Waffen wie Laserpistole, Chaingun oder Riesenhammer. Neben dem vielseitigen Wurfsystem waren die drei namensgebenden 'Power Stones' der (spiel-)entscheidende Kniff: Einmal eingesammelt bzw. dem Gegner aus dem Leib geprügelt, verwandelte sich Euer Charakter in ein Super-Alter-Ego mit durchschlagenden Special-Move-Argumenten – eine klasse Idee!

Dieses Prädikat kann man der PS2-Schwertkampfsimulation "Kengo" von Entwickler Light Weight nur bedingt verleihen: Hier gibt es

2D oder 3D – wer hat die Fäuste vorn?

Ein Blick auf den Massenmarkt verrät, dass neben "Tekken", "Soulcalibur", "Dead or Alive" und "Virtua Fighter" nicht mehr viele Beat'em-Ups existieren – und das sind allesamt Vertreter der Polygonschläger-Vereinigung. Aber stellen sie auch die besseren Genre-Vertreter dar, verglichen mit der handgezeichneten 2D-Konkurrenz? M! sagt: Nicht unbedingt – so hübsch und lebensecht die Charaktere in 3D mittlerweile animiert sind, an die unglaublich griffige Kontrolle der Kämpfer in "Street Fighter III: 3rd Strike" oder "Garou: Mark of the Wolves" kommen 3D-Schlägereien auch nach knapp 16 Jahren Polygon-Klopperei nicht ganz heran.

Ketzerisch gesagt, tritt die Spielbarkeit in 3D seit "Virtua Fighter 3" und dem ersten "Soul Calibur" beinahe auf der Stelle. Das innovative Kontersystem aus "Dead or Alive" war ein guter Ansatz – oftmals haben wir in 3D aber das Gefühl, dass viele Aktionen eher einem Quick-Time-Event ähneln, als dass der Spieler tatsächlich die volle Kontrolle behält. Segas Spielhallen-Keilerei "Dynamite Deka" und "Shenmue" haben solche Aktionen klar als Quick-Time-Event gekennzeichnet, bei "Dead or Alive 4" aber löst der Knopfdruck zwar den Konter aus – was der jeweilige Kämpfer jedoch mit seinem Opfer anstellt, ist ein selbstablaufender Kurzfilm. Ein aktuelles Negativbeispiel ist das indizierte "Golden Axe: Beast Rider", dessen Kampfsystem ein einziger Quick-Time-Event ist: Heldin Tyris Flare stellt sich in die Mitte der Angreifer und wartet auf die Farben der Attacken (rot, grün, blau), um dann das entsprechende Konter-Knöpfchen zu drücken.

Auch fragen wir uns, warum bei allen großen Versus-Beat'em-Ups Sprünge noch immer nicht vernünftig in das Kampfsystem eingebunden sind. Als Combo-Starter sind sie in 2D nicht wegzudenken. Capcoms "Power Stone" ist eines der wenigen Beispiele, wo Sprünge die Spielbarkeit verbessern und damit die Kampfarena wirklich in einen 3D-Raum verwandeln. Im Gegensatz zu den meisten Genrekollegen gibt es hier einen eigenen Sprungknopf; leider wurde gerade die effektive Sprung-plus-Kick-Mechanik bei Teil 2 gestrichen.

Auch erreichte kein Polygon-Recke jemals solche Berühmtheit wie die 2D-Kollegen: Ryu und Ken sind aufgrund ihrer fast 20-jährigen Bildschirmpräsenz auch bei Zockern bekannt, die nichts mit dem Genre anzufangen wissen. Aber wie heißt noch mal der Star aus der "Virtua Fighter"-Serie? Na? Akira – das kommt aber allenfalls bei Prügelexperten wie aus der Pistole geschossen. Im Gegensatz zu vielen 2D-Kollegen haben die meisten 3D-Titel keinen echten Hauptdarsteller, der Ruhm verteilt sich hier auf mehrere Schultern.

Keine Frage, aktuelle Titel wie "Virtua Fighter 4 & 5", "Tekken 5" und "Soulcalibur IV" sind aufgrund ihrer tollen Spielbarkeit durch die Bank exzellente und würdige Vertreter des Genres. Dennoch nehmen wir uns das Recht heraus, eine Lanze für die 2D-Versus-Fighter zu brechen: Wenn wir die Wahl hätten zwischen 90%-Titeln aus beiden Lagern, käme ein Bitmap-Fighter mit auf die einsame Insel.



ARCADE Die 2D-Krone hat "Street Fighter III: Third Strike"...



PS3 ...im 3D-Sektor führt kein Weg an "Virtua Fighter 5" vorbei.

Wer hat's erfunden?

Vom simplen Shomen Tsuki aus "Karateka" bis zum 'Critical Finish' in "Soulcalibur IV" – die Beat'em-Up-Welt wurde in den letzten 25 Jahren durch viele Innovationen bereichert. Wer darf wofür den Ruhm einsacken?

1. Zerstörbare Kleidung / Rüstung
Bereits 1992 konnte man in "Art of Fighting" das Shirt von Kickboxerin King zerreißen, wenn man sie mit einem Special Move besiegte. In der anschließenden Sequenz hielt sie sich schützend die Arme vor den Oberkörper, um die nackten Tatsachen zu verbergen. Im 3D-Bereich ließ Sega in "Fighting Vipers" 1995 Rüstungen in Polygonteile zerspringen.

2. Ring Out
Die einfachste und geschickteste Art eine Runde zu gewinnen, führte Sega 1993 in "Virtua Fighter" ein. Im 2D-Bereich bis heute eine Seltenheit, nahm sich SNK 1995 in "Real Bout Fatal Fury" des Themas an. Wir konnten zwar schon in "Fatal Fury 3" die Gegner aus dem Ring kloppen – allerdings nur als Finisher via Special Move.

3. Waffen
Säbel, Dolche und Streitäxte wurden in breiter Front in Pixelform 1993 von "Samurai Shodown" eingeführt – als Polygonvariante 1995 von "Toshinden".

4. Duelle im Team
In Mannschaftsstärke eines Dreier-Teams konnte (und musste) man erstmals in SNKs "The King of Fighters '94" antreten. Die ersten Tag-Team-Aktionen waren 1996 in "Kizuna Encounter Super Tag Battle" zu bewundern.

5. Konter
Ein diskussionswürdiger Punkt, schließlich kann jeder simple Fußfeger als Konter ausgelegt werden. Erstmals systematisch integriert wurden Konter-Moves 1994 als sogenannte 'Combo-Breaker' in Rares indizierter 16-Bit-Schlägerei.

6. Special Moves
Vielleicht die wichtigste Innovation überhaupt – Feuerbälle & Co. konnten Ryu und Ken schon im ersten "Street Fighter" ausführen. Richtig populär wurden diese Techniken aber im Sequel "Street Fighter II".

8. Transformation
In Hudsons "Bloody Roar" (Bild oben) konntet Ihr Euch bei aufgeladener Leiste in ein Monster verwandeln und deutlich mehr Schaden anrichten; so einfallsreich das Konzept ist, es hat sich bis heute nicht durchgesetzt.



PSone Die "Bloody Roar"-Serie debütierte auf PSone, erschien mitunter sogar in der Spielhalle ("Bloody Roar 3") und wurde später auf PS2, Xbox und GameCube fortgesetzt; eine HD-Episode gibt es bislang nicht.

nur einen Angriffsbutton – allein Geduld und Timing entscheiden über Sieg und Niederlage; die schwache Grafik und das wenig einsteigerfreundliche Kampfsystem sorgten für verhaltene Akzeptanz. Trotzdem brachte es "Kengo" auf insgesamt vier Episoden. Nach den zurückhaltenden Tests für das Xbox-360-Abenteuer "Kengo Zero" (M!-Wertung 62%) scheint das Schicksal der Serie besiegelt.

Square Enix hingegen hat Gefallen am Beat'em-Up-Genre gefunden und steuerte eine Reihe teils hochkarätiger Keilereien bei: "Tobal", "Tobal 2" (beide 1997) und "Ehrgeiz" (1999) für die Psone sowie jüngst "Dissidia: Final Fantasy" auf PSP. Der herausragende Titel des 32-Bit-Trios ist "Tobal 2": Der nur als Import erhältliche Prügler bot seinerzeit detailliertere Kämpfer und bessere Animationen als z.B. "Tekken 3", eine feine Analogsteuerung (damals ein Novum) und knallharte Gegner. Wer die drei Bosse bezwingen wollte, musste viel Training investieren, zumal die Steuerung Eingewöhnung erforderte: Die drei Angriffstasten konnten je nach Stickbewegung Schläge oder Tritte auslösen. Square verblüffte zudem mit dem richtiger Riecher: Obwohl das Dual-Shock-Pad zum Release des Spiels in Japan noch nicht verfügbar war, ist bei Treffern in "Tobal 2" ein leichtes Rütteln zu spüren; ein für Nicht-Japaner leider unspielbarer Rollenspiel-Part rundet diesen Geheimtipp ab.

Der inoffizielle Nachfolger "Ehrgeiz – God Bless the Ring" war eine Koproduktion von Namco (Arcade-Version) und Square (Heimumsetzung) und begeisterte Fans mit "Final Fantasy VII"-Charakteren wie Cloud Strife und Tifa Lockheart; der 3D-Spielablauf jedoch war klar schwächer als noch bei "Tobal 2". Wer dennoch einen Blick riskieren möchte, der suche den japanischen PlayStation-Store auf – hier wurde der Titel jüngst veröffentlicht. Als Disc-Version ist "Ehrgeiz" selten, da es keine Greatest-Hits- und Re-Release-Version gab; Sammler durchforsten eBay nach der Special-Edition-Box mit orangem T-Shirt und Season's-Greetings-Karte von Square.

Im Rahmen unserer Beat'em-Up-Zeitreise nicht unerwähnt bleiben soll der Dreamcast-Pionier "Shenmue" mit seinem ausgefeilten Kampfsystem, das an einen Mix aus "Virtua Fighter" und "Streets of Rage" erinnert. Held Ryo Hazuki musste massig Gesindel verkloppen – praktisch, dass er neue Moves von besiegten Martial-Arts-Meistern oder mittels gekaufter bzw. gewonnener Schriftrollen erlernen konnte. Diese prima Idee, ein ausgefeiltes Kampfsystem in ein großes Action-Adventure zu hüllen, wurde unlängst von "Prince of Persia" aufgenommen – jedoch waren die zähen, eindimensionalen Fights mehr notwendiges Übel als Spaßbringer.

Nachwuchssorgen

Was muss geschehen, damit unser geliebtes Beat'em-Up-Genre weitere 25 Jahre erlebt und nicht zur Begleiterscheinung eines Sandbox-Spiels oder Action-Adventures verkommt? Das Jump'n'Run kann ein Lied von einer solchen Ent-



Xbox Wegen Koran-Versen eingezogen: "Kakuto Chojin".



PSone Nie erschienen: "Thrill Kill".



Blutig oder zensiert? "Samurai Shodown V Special" ist das Neo-Geo-Modul mit den zwei Gesichtern.

wicklung singen. Schon jetzt machen sich Prügel-Neuerscheinungen rar, bis auf wenige Ausnahmen können sich nur vier bis fünf große Marken im Geschäft halten. Prügelspiele haben seit den 90er-Jahren merklich an Popularität eingebüßt – das liegt mitunter an der ideenlosen Sequel-Politik. Nur mit optischer Auffrischung und immer feineren Animationen wird sich der Prügel-Freak nicht mehr zufriedengeben. Wir legen hier große Hoffnung in die New-School-Beat'em-Ups aus Nippon samt ihren frischen Zutaten (siehe letzte Ausgabe). Ein weiterer Lichtblick ist die Klassiker-Fortsetzung "Street Fighter IV" mit ihrer generalüberholten Optik und dem neuen Fokus-System. Wir sind gespannt, welche spielerischen Neuerungen uns "Tekken 6: Bloodline Rebellion" auftischen wird und erwarten eine 2D-HD-Referenz von "King of Fighters XII". Auch geben wir die Hoffnung auf "Garou 2" oder "Streets of Rage 4" nicht auf – man wird ja noch träumen dürfen... *rk*

Prügelspiel-Debakel: die Trash 5 der M!-Redaktion



1. "Fight For Life" (Atari, Jaguar, 1996)
Ein Kandidat für die Schrottpresse... weil niemand es für möglich gehalten hätte, dass es Polygon-Charaktere gibt, die sich wie in Zeitlupe bewegen und gleichzeitig noch hässlicher sind als die untexturierten Vielecke aus Segas "Virtua Fighter". Doch Ex-"Virtua Fighter"-Teammitglied Francois Yves Bertrand belehrte uns mit "Fight For Life" eines Besseren und verpasste all den Jaguar-Fans einen Maulkorb, die immer noch überzeugt waren, dass ihre Atari-Katze eine echte 64-Bit-Konsole war.



2. "Toshinden 4" (Takara, PSone, 1999)
Ein Kandidat für die Schrottpresse... weil es einer der tiefsten Abstürze der Videospielgeschichte ist. Takara trug seine einstmals glorreiche Serie mit diesem bis dato letzten Sequel (in Japan "Toshinden Subaru") zu Grabe. Nicht zu glauben, dass mit Tamsoft immer noch dasselbe Team dahintersteckte wie beim ersten Teil 1995.



3. "Killing Zone" (Naxat Soft, PSone, 1996)
Ein Kandidat für die Schrottpresse... weil von der Idee (sieben bekannte Filmmonster wie Dracula und Frankenstein) über die missratene Steuerung, die Stop-Motion-Animationen, die Bonjour-Tristesse-Stages und die spärliche Move-Palette bis hin zum Sound aus der Hölle von vorne bis hinten so gar nichts stimmt. Acclaim als europäischer Publisher der Prügelkatastrophe bewies schon bei "Rise of the Robots" ein feines Näschen für Gurken.



4. "Dual Heroes" (Electrobrain, N64, 1998)
Ein Kandidat für die Schrottpresse... weil es wohl das einzige Beat'em-Up ist, dass Ihr blind durchspielt, indem Ihr pausenlos auf den Kick-Button tippt – nebenbei könnt Ihr Eurem Ärger über das aus dem Fenster geworfene Geld mit einer Droh-Mail an Electrobrain Luft machen. Das N64 hatte nicht viele gute Prügler – aber "Dual Heroes" ist eine Schande für das gesamte Genre.



5. "Pit Fighter" (Atari, Arcade/Master System/Lynx/SNES/GB, 1990)
Ein Kandidat für die Schrottpresse... weil wir uns bei den Konsolenumsetzungen fragten, ob das allen Ernstes ein fertiges Produkt war. Drei digitalisierte Schläger, ein unfassbar chaotischer Spielablauf und Soundeffekte für die Nervenheilanstalt – das ist "Pit Fighter". Vielleicht das übelste Beat'em-Up aller Zeiten. Und Ataris zweiter Autritt in den 'Trash 5' – dabei haben wir "Kasumi Ninja" gnädigerweise unter den Tisch fallen lassen.

PS3 Spielerisch gewohnt hochklassig, optisch ein rauschendes Fest: Namcos "Soulcalibur IV" wurde von Ubisoft nach Europa gebracht.



Golfen wie in der Steinzeit

ZUSATZ-INHALT • Fast ein Jahr nach der Veröffentlichung erscheinen immer noch regelmäßig Updates für Sonys "Everybody's Golf World Tour". Nach mehreren überteuerten Klamottensets gibt es wieder einen rundum lohnenswerten Download: Als achter 18-Loch-Platz ist für ca. 4 Euro das kurios betitelte 'Golfasaurus-Rex B.C.C.'-Szenario zu haben. Der ungewöhnliche Name wird klar, sobald Ihr am Abschlag steht – um Euch herum tummeln sich verschiedene Urzeit-Dinos. Auch sonst geriet die Umgebung sehr schön und sieht von allen Plätzen am besten aus. Das Loch-Design hat es in sich: Zu Beginn kommen auch weniger geübte Sportler zu einigen Birdies. Das hintere Drittel fordert dagegen mit engen Fairways und tückischen Grüns selbst Könner. Einziger Wermutstropfen: Der Kurs wird wieder nicht in die Offline-Karriere eingebunden, weshalb nur Lochspiele und Online-Partien möglich sind.



PS3 Ganz zahm: Die Dinosaurier mischen sich nicht in Eure Golfmatches ein.

"Battlefield 1943" kommt



360 Flieger, grüß mir die Sonne: Macht den Gegner aus der Luft fertig.

SPIELE • Ein Klassiker der "Battlefield"-Serie feiert als Online-Neuauflage sein Konsolen-Debüt: "1943" konzentriert sich auf die Stärken des PC-Titels "1942" und bringt diese in komprimierter Form an den Start: So sind nur drei Maps und drei Kämpferklassen wählbar, doch die haben sich über Jahre hinweg bewährt. An Tiefgang fehlt es nicht: Auf jeder Karte gibt es zahlreiche Stellungen und Fahrzeuge, so dürft Ihr auch mit Flugzeugen und Bombenteppichen die Feinde unter Beschuss nehmen. Erfreulicherweise bringt EA das Spiel günstig an interessierte Zocker: Weil "Battlefield 1943" ein reines Multiplayer-Erzeugnis für bis zu 24 Teilnehmer ist, erscheint der Spaß ab Sommer als Downloadtitel auf PS3 und Xbox 360. Als Preis sind maximal 20 Euro im Gespräch.

"FIFA 09" wird Kartenspiel

ZUSATZ-INHALT • Ab 19. März will Electronic Arts Konsolensportler zu Strategen machen. Dann geht die "Ultimate Team" getaufte Kartenspielerweiterung für "FIFA 09" an den Start, die das Gekicke mit den Sammel- und Taktikparts von "Magic", "Yu-Gi-Oh" & Co. verknüpft. Spieler sammeln Karten aus 30 Kategorien, um sich so die ideale Mannschaft, Taktik und Trainer zu besorgen – z.B. indem Ihr mit anderen Spielern um bestimmte Sets kickt, durch kostenpflichtige Sammelpacks oder das Suchen von Tauschpartnern. So bizarr die Idee klingt, so interessant könnte sie werden. Immerhin: Mit einem einfachen Starterset könnt Ihr kostenlos ausprobieren, ob diese neue Online-Variante für Euch taugt.



360 Geldgrube oder Spielspaßquell? "Ultimate Team" ist auf jeden Fall ungewöhnlich.

Namco poliert "Xevious" auf

SPIEL • Gab es Updates zu Namco-Oldies bislang nur auf der Xbox 360, sind jetzt PS3-Retrofans dran: "Xevious Resurrection" wird eine vor allem optisch aufgemotzte Neuauflage des Vertikalshooters. In Japan ist eine Veröffentlichung im Rahmen der PS3-"Namco Arcade"-geplant, die starke "Home"-Verknüpfungen beinhaltet – so darf der Titel direkt aus der virtuellen Umgebung gezockt werden, Spieler können Goodies und Klamotten gewinnen. Für den westlichen Markt hat Namco noch keine konkreten Pläne verraten.



PS3 Hübsch und werktreu: Die "Resurrection"-Grafik sieht gut aus.

ONLINE-TICKER »

+++ Die Crash-Orgie geht weiter: "Burnout Paradise" wird ständig überarbeitet: Der Patch auf Version 1.6 ist kostenlos, verbessert ein paar Details und fügt die lange gewünschte Funktion dazu, Rennen sofort neu zu starten. Für 10 Euro gibt es die "Party"-Erweiterung, mit der Offline-Multiplayer-Runden möglich werden. +++ Kloppen für Straßenkrieger: Der Film "The Warriors" wird als Downloadspiel in "Streets of Rage"-Form erneut versoftet. Mal sehen, ob's auch nach Deutschland kommt – der letzte Versuch auf PS2 und Xbox wurde indiziert. +++

Flower

PS3 Geschicklichkeit 



PS3 Habt Ihr die richtigen Blumen aufgesammelt, regeneriert sich die Umwelt und macht das Naturerlebnis noch schöner.

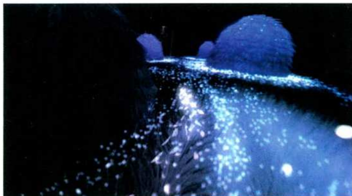
Der digitale Vertriebsweg über Downloads eröffnet Entwicklern die Chance, auch mal Experimente zu wagen, die über normale Verkaufskanäle kaum eine Chance hätten. Ein Paradebeispiel dafür fand vor zwei Jahren auf der PS3 seine Heimat: Die ungewöhnliche 'Lebens-Sim' "flOw" faszinierte mit spartanisch-abstrakter Präsentation und der entspannenden Umsetzung spielerischer Minimalkonzepte. Seitdem saß das Team mit dem possierlichen Namen 'thatgamestudio' an seinem neuen Werk, das noch ambitioniertere Pläne verfolgt: "Flower".

Schon der Einstieg zeigt, dass dahinter etwas ganz anderes steckt als bei normalen Spielen: Startet Ihr das erste Level, fällt Euer Blick auf eine unberührte Naturlandschaft, in der sich Grashalme sanft in einer Brise wiegen. Ein spielbarer Charakter oder gar Feinde sind nirgends zu sehen, nur eine einzelne Blume – eben "Flower" – steht im Mittelpunkt. Drückt Ihr nun einen Knopf, offenbart sich der Kniff: Ihr schlüpft in die Rolle eines Windhauchs, der Blütenblätter aufwirbelt und mittels Neigung des Sixaxis-Controllers durch die Landschaft bläst. Das macht schon wegen der hübschen Grafik Spaß und weckt unweigerlich friedfertige und entspannende Gefühle. Doch es gibt auch etwas zu tun: Erkundet Ihr die Umgebung, entdeckt Ihr Elemente wie abgegraste Flächen oder Felsen, die den Weg versperren. Um diese Probleme zu lösen, haltet Ihr Ausschau nach anderen Blumen. Sind sie von einem leichten Schein umgeben, solltet Ihr an ihnen vorbeifliegen und weitere Blütenblätter aufnehmen. Habt Ihr genug beisammen, sorgt die Natur automatisch dafür, dass die störenden Stellen korrigiert werden. Über sechs Levels (und Abspann) arbeitet Ihr Euch so voran, wobei in späteren Abschnitten der Konflikt mit der Technologie eine Rolle spielt und die Aufgaben etwas 'mechanischer' werden.



PS3 Obwohl Ihr keinen zentralen Charakter lenkt, klappt die Kontrolle über den Wind nach kurzer Eingewöhnung nahezu problemlos.

"Flower" ist nicht wirklich ein Spiel im konventionellen Sinn: Wer geradlinig loslegt, hat nach etwa zwei Stunden alles gesehen bis auf einige versteckte Geheimnisse und Trophäen, die von den Entwicklern als Reminiszenz an den Gaming-Gedanken eingebaut wurden. Der wahre Reiz des Sixaxis-Abenteuers liegt jedoch darin, in den Landschaften Zeit zu verbringen und sich von der attraktiven Aufmachung mitreißen zu lassen. Neben der schicken Grafik spielt die Soundkulisse eine wichtige Rolle. Aus sphärischen Klängen und einzelnen Tönen beim Aufsammeln eines Blütenblatts wird ein stimmungsvoller Soundteppich gewoben. Eins steht auf jeden Fall fest: "Flower" ist ein Erlebnis. *us*



PS3 Im späteren Nacht-Level bringt Ihr die Umgebung durch Euer Drüberstreichen zum Leuchten.



PS3 Habt Ihr alle Windräder aktiviert, dürft Ihr zur Belohnung das malerische Abendrot bewundern.

SPIELSPASS

Entwickler	**thatgamestudio, USA**	**8**
Hersteller	**Sony**	
Preis	**8 Euro**	

3 on 3 NHL Arcade

PS3 **360** **Sportspiel** 

Spaß-Varianten von Sportspielen sind gerne gesehen und gar nicht mal so selten, nur Eishockey blieb die letzten Jahre unbeachtet. Dieses Manko behebt Electronic Arts mittels eines Download-Spiels: "3 on 3 NHL Arcade" greift konsequent die Arcade-Ansätze von Ahnen wie "NHL Hitz" oder "Wayne Gretzky 3D-Hockey" auf.

Ihr kurvt mit einem drei Mann starken Team (plus Torwart) übers Eis und schert Euch nicht um die meisten Regeln. Ein Schiri lässt sich erst gar nicht blicken, den Spielfluss bremsende Bullys oder Strafen sind ebenfalls außen vor. Dafür spielen saftige Checks eine wichtige Rolle: Rempelt Ihr einen Kontrahenten nieder, verliert der häufig eins von acht Extras, die Euch Vorteile bescheren. So kann Euer Kufencrack schneller laufen und härter schießen oder Treffer werden doppelt angerechnet. Einige Effekte piesacken die Gegner, indem sie Bananenschalen auslegen, Sportler zeitweilig in einen Eisblock einfrieren oder den Torwart schrumpfen.



360 Kleiner Torwart, große Folgen: Wer sich das Extra zur Schrumpfung des gegnerischen Goalies ercheckt, verzeichnet (fast) immer einen Torerfolg.

Technisch ist das flotte Geschehen einwandfrei inszeniert. Die Kufencracks im dezenten Kopffüßer-Design flitzen stets ruckelfrei übers Eis, während Aktionen von witzigen Soundeffekten unterlegt werden. Die Inszenierung drumherum und die handliche Steuerung orientieren sich am ernsthaften Bruder "NHL 09" und lassen kaum Wünsche offen. Es gibt nur einen Haken, der ist dafür groß: Ihr dürft lediglich einzelne Matches online oder vor der heimischen Glotze spielen – mehr nicht. Wirklich schade, denn ohne Meisterschaften oder Turniere fehlt die Langzeitmotivation. So taugt "3 on 3" nur als Spaß für zwischendurch – der ist dafür intensiv. *us*

SPIELSPASS 7

Entwickler	Electronic Arts, CAN
Hersteller	Electronic Arts
Preis	8/10 Euro

Cuboid

PS3 **Denkspiel** 



PS3 Holzplatten sind unscheinbar, aber tückisch: Euer Klotz muss dort auf zwei Feldern liegen, sonst bricht er durch.

Auf den ersten Blick wirkt "Cuboid" simpel: Ihr müsst einen Quader vom Startplatz über Wegeplatten ins Ziel rollen. Die nichtquadratische Form Eures Spielgeräts ist der Knackpunkt und sorgt für anspruchsvolle Grübeleien. Weil die belegte Fläche mal ein, mal zwei Felder groß ist, müsst Ihr klug planen, um enge Schlüsselstellen zu bewältigen. Bald gesellen sich neue Schwierigkeiten dazu, wenn Ihr z.B. brüchige Teile nur auf der Breitseite liegend überwinden könnt oder lediglich eine bestimmte Zahl von Zügen ausführen dürft. Die stimmungsvolle Grafik mit hübschen Hintergründen bleibt stets übersichtlich, die sphärische Musik kühlt die grauen Zellen ab. "Cuboid" ist ein intelligenter und knackiger Knobler, der Aufmerksamkeit verdient. *us*

SPIELSPASS 8

Entwickler	Tik Games, USA
Hersteller	CREAT Studios
Preis	10 Euro

Magic Ball

PS3 **Geschicklichkeit** 



PS3 Den Piraten zeigt Ihr, wer in den "Magic Ball"-Gewässern das Sagen hat: Versenkt ihr Schiff, indem Ihr die Kugeln darauf regnen lasst.

Dass uralten Konzepten wie "Breakout" mit der richtigen Herangehensweise frische Seiten abgewonnen werden können, beweist "Magic Ball". Wie beim Oldie steuert Ihr unten einen Schläger, mit dem Ihr eine Kugel im Spielfeld haltet, die bei Kontakt Objekte abräumt. Nur sind das hier nicht schnöde Steine, sondern ganze Bauwerke, Charaktere und andere Objekte. So zerdeppert Ihr z.B. Pflanzen durch mehrere Kontakte oder nehmt Gebäude Stück für Stück auseinander. Auch originelle Extras wie Windstöße oder Gewitter sorgen für humorvolle Verwüstung. So spaßig dieser Ansatz anfangs ist, er wird auf Dauer doch etwas eintönig. Nur zwei Themen für 50 Levels sind wenig, zumal sich die Herausforderung in Grenzen hält – dafür hat es echte Casual-Qualitäten. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler	Tik Games, USA
Hersteller	CREAT Studios
Preis	10 Euro

R-Type Dimensions

360 Shoot'em-Up 6



360 Und noch eine Premiere: Erstmals dürfen bei "R-Type" bzw. "R-Type II" zwei Spieler gleichzeitig gegen das Bydo-Imperium ran. Das macht das ohnehin hektische Geschehen in späteren Levels aber noch unübersichtlicher. Wem das nicht reicht, für den gibt es zusätzlich die Möglichkeit, Schaden durch Teamfeuer zu aktivieren.

"R-Type" von Irem kam 1987 in die Spielhallen und setzte Maßstäbe: Die spektakuläre Bitmap-Grafik ließ Konkurrenten wie "Gradius" alt aussehen, der strategische Einsatz des Begleiter-Satelliten ermöglichte neue taktische Kniffe. Die teils riesigen Endgegner gab es in dieser Form noch nie, vor allem die Weltraum-Ameise des ersten Levels wurde zur Ballerspiel-Ikone. Ebenfalls herausragend: das gigantische Raumschiff, das praktisch den kompletten dritten Level darstellte. Dass der 1989 erschienene Nachfolger die hohen Erwartungen nicht ganz erfüllen konnte, ist dagegen weniger überraschend.

Beide Titel sind zusammen als "R-Type Dimensions" in der Xbox Live Arcade erhältlich – leider blieb der noch nie umgesetzte dritte Teil ("R-Type Leo") ein weiteres Mal außen vor. Am Grundgerüst wurde nicht geschraubt: Wie gehabt fliegt und ballert Ihr Euch per Raumschiff durch acht bzw. sechs fordernde Levels, die exakt denen der Automaten-Originale entsprechen. Dafür wurde in Sachen Optik und Spieloptionen ordentlich draufgepackt. Die traditionelle Pixelgrafik genießt Ihr entweder originalgetreu oder sie wird in ein Automatenmodell eingebettet, bei dem sich sogar der Steuerknüppel korrekt mitbewegt – als Gag nett, doch für den ernsthaften Ballereinsatz untauglich. Alternativ steht erfreulich werkstreue Polygongrafik parat: Statt unnötige Verschlimmbesserungen hineinzupacken, wurden die klassischen Formen schnörkellos umgesetzt und die Hintergründe behutsam aufgemotzt. Das Ergebnis bringt vor allem in der leicht nach hinten gekippten Ansicht gelungenen Retro-Chic rüber. Wer mag, darf sogar jederzeit auf Knopfdruck zwischen 2D und 3D wechseln.

Spielerisch gesellen sich zum Automatenmodus zwei neue Varianten: So dürft Ihr zu zweit gleichzeitig loslegen (an einer Konsole oder online) oder ein 'Endlos'-Spiel wagen. Dabei fliegt Ihr mit unendlich Leben durch die Levels und macht beim Ableben an der gleichen Stelle weiter. Puristen mag es bei dem Gedanken grausen, doch so können auch weniger perfekte Spieler endlich mal alle Abschnitte erleben. Dabei wird klar, dass die Ballereien bei aller Liebe in die Jahre gekommen sind: Gerade Teil 2 geizt nicht mit frustigen Stellen, bei denen ohne Satellit und/oder Auswendiglernen öfters nichts geht. Trotzdem lohnt sich das Gesamtpaket nicht nur für ausgebuffte Retro-Freunde – Letztere dürfen ruhig noch einen Punkt auf die Spielspaß-Wertung drauflegen. *us*







360 Die klassische Bitmap-Optik genießt Ihr wahlweise in Vollbild oder im (wenig praktischen) Pseudo-Automaten.



360 Die Polygon-Variante spielt Ihr traditionell mit Seitenansicht oder leicht gekippter Perspektive.

SPIELSPASS

Entwickler	Southend Int., SWE	7
Hersteller	Tozai Games	
Preis	15 Euro	

The Maw

360 Action-Adventure 6



360 Wohl bekomm's: Futtert Maw eine außerirdische Feuerechse, wird er selbst zum Flammenspucker, der die meisten Hindernisse einäschert.



360 Mutiert Maw zum vieläugigen Spurter, nimmt sein Bändiger eine passive Rolle ein: In dieser Form seid Ihr nur als Team aktiv, getrenntes Agieren geht nicht.

Zu Jahresbeginn wurden potenzielle Live-Arcade-Kunden wochenlang mit unspektakulären Karten- und Denkspielen eingelullt, das angenehm frische Abenteuer-Experiment "The Maw" ging dabei fast unter.

Ihr schlüpft in die Rolle des knuffigen Aliens Frank, der nach einem Raumschiffabsturz seinen Fängern zusammen mit einem einäugigen Blob Maw entkommt. Den nehmt Ihr an die elektronische Kette, um den Marsch durch acht Levels zu beginnen. Ihr selbst seid fast wehrlos, doch Maw entpuppt sich als praktische Allzweckhilfe: Der lila Knubbel futtert alles, was ihm vors Maul kommt. Bei kleinen Feinden und Lebewesen ist damit das Problem gelöst, bei größeren Brocken gibt es Nebenwirkungen – Maw wird etwas größer und übernimmt deren Fähigkeiten. So kann er u.a. Feuer spucken, fliegen oder im vollen Galopp Barrieren durchbrechen. Darauf fußt der Großteil des Spiels: Knobelt aus, wie Ihr erworbene Fähigkeiten einsetzt, um den Weg zum Levelende zu bewältigen.

Aus der intelligenten Grundidee macht "The Maw" letztlich nicht genug: Die Lösungen liegen meist auf der Hand, weshalb Ihr in drei Stunden am Ziel seid. Kurz vor Schluss gibt es ein paar neue Ideen, aber auch die halten nicht lang. Grafisch beschert uns das Abenteuer nett animierte Helden, aber auch detailarme und monoton gestaltete Umgebungen. Löblich: Nach dem Durchspielen wird ein Premium-Thema für das Dashboard freigeschaltet. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler **Twisted Pixel, USA**
Hersteller **Microsoft**
Preis **10 Euro**

Pop Them, Drop Them Samegame

Wii Denkspiel frei



Wii Knobeln leicht gemacht: Klickt einfach farbige Symbolgruppen weg. Je größer das Spielfeld, umso unwahrscheinlicher wird eine Komplettväumung.

Hinter dem kuriosen Namen verbirgt sich ein Knobler von der Stange: Steuert einen Cursor über das Spielfeld und klickt farbige Symbole an. Liegen mindestens zwei gleiche nebeneinander, verschwinden sie und der Rest rutscht nach unten oder manchmal seitlich nach. Ziel ist es, das ganze Feld zu leeren, was aber meistens nicht gelingt. Kurioserweise wird die Pointer-Funktion der Wii-Remote nicht genutzt. Das bleibt nicht die letzte Ungereimtheit: Wieso wurden alle möglichen Details von Feldgröße bis zu diversen Grafikoptionen zur Einstellung freigegeben, aber keine Kampagne oder Ähnliches eingebaut? So klickt Ihr in Einzelpartien alleine oder gegen andere herum und jagt High Scores, die meist vom Zufall abhängen. Schade, aber insgesamt zu belanglos. *us*

SPIELSPASS 4

Entwickler **Hudson, J**
Hersteller **Hudson**
Preis **5 Euro**

Pop-Up Pirate!

Wii Geschicklichkeit frei



Wii Die Solo-Option des Säbelstechens klaut ihr Konzept schamlos beim Windows-Gratisspiel "Minesweeper", ist aber zumindest ordentlich gelungen.

Vom Wohnzimmertisch in den Wii: Eigentlich ist "Pop-Up Pirate!" ein Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie, bei der reihum Plastiksäbel in ein Fass gesteckt werden, bis der darin sitzende Freibeuter heraushüpft. Virtuell wird das Ganze genauso gespielt, verliert aber trotz Remote-Kontrolle seinen haptischen Reiz und verkommt zum Glücksspiel. Etwas besser macht es die Solo-Variante, bei der Ihr ähnlich wie in "Minesweeper" anhand von Zahlenhinweisen ausbaldowern müsst, welche Löcher Ihr nicht stopfen dürft. Aber auch das wird rasant langweilig, weil keinerlei grafische Gimmicks zum Weitermachen locken. *us*

SPIELSPASS 3

Entwickler **Tomy Corp., J**
Hersteller **Tomy Corporation**
Preis **5 Euro**

Onslaught

Wii **Ego-Shooter** 



Wii Mit jedem abgeschossenen Gegner steigt der Punktezähler oben rechts. Im Multiplayer-Modus wird der Kontostand in einer Rangliste gespeichert.

Leicht verdauliche, ruckelfrei laufende Ballerkost bietet der erste eigens für eine Download-Plattform entwickelte Ego-Shooter "Onslaught". Führt auf einem fernen Planeten eine Suchexpedition an, um verschollene Forscher ausfindig zu machen. In den schlauchartigen Levels stellen sich Euch Unmengen an mutierten Insekten entgegen – Ergebnis eines schiefgegangenen Experiments der Menschen. Zielt mit der Remote auf die stets in Gruppen auftretenden Gegner und werft mittels Nunchuk Granaten. An Munition mangelt es ebenso wenig wie an (KI-)Mitstreitern: Ihr seid stets als Trio unterwegs und ändert mit dem A-Knopf sogar die Formation. Die 13 Missionen umfassende Kampagne ist kooperativ mit bis zu vier Freunden spielbar, ein Deathmatch fehlt allerdings. Für Freunde von kurzweiliger Action zu empfehlen. *pu*

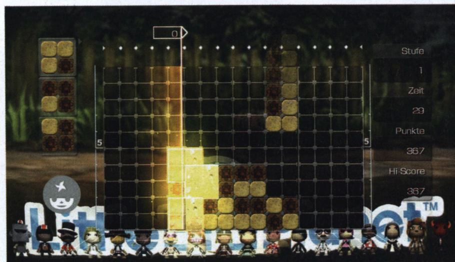
SPIELSPASS

Entwickler **Hudson, Japan**
Hersteller **Hudson**
Preis **10 Euro**

7

Lumines Supernova

PS3 **Denkspiel** 



PS3 Das "LittleBigPlanet"-Skin ist enttäuschend: Ein im Hintergrund laufender Sackboy und die langweilige Kostümparade zeugen nicht von Einfallsreichtum.

Bei seiner Rundreise über alle möglichen Konsolen ist "Lumines" nun auf der PS3 angekommen. Die mit dem Untertitel "Supernova" versehene Umsetzung spielt sich so gelungen wie immer. Unter den rund 45 Skins finden sich neben alten Bekannten eine Reihe sehens- und hörenswerter Neuzugänge – in den USA ist zudem bereits Nachschub erschienen. Der Duell-Modus von der Xbox 360 wurde gestrichen, dafür dürft Ihr wie auf der PSP im Sequencer eigene Skins zusammenbasteln. Zu den Missions- und Puzzle-Aufgaben gesellt sich eine weitere Neuerung: Beim Abwärts-Modus sollt Ihr vorgegebene Steinformationen so abbauen, dass der Boden frei wird – das ist nett, aber nicht weiter spektakulär. Wer "Lumines" bereits in irgendeiner Form hat, braucht "Supernova" nicht zwingend – Neulinge dürfen zugreifen. *us*

SPIELSPASS

Entwickler **Q Entertainm., J**
Hersteller **Q Entertainment**
Preis **11 Euro**

8

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3 on 3 NHL Arcade	Electronic Arts	–	Flottes und launiges Spaß-Eishockey, dem es nur an Spielmodi fehlt (Test auf Seite 102).	8 €	7
Cuboid	CREAT Studio	–	Schlicht gemachte, aber fesselnde und anspruchsvolle Steinknobelei (Test auf Seite 102).	10 €	8
Flower	Sony	–	Traumhafte Windreisen über wunderschöne Felder und Wiesen (Test auf Seite 101).	8 €	8
Lumines Supernova	Q Entertainment	–	Gelungene Umsetzung des schicken Knoblers mit neuen Skins und Spielmodi (Test auf Seite 105).	11 €	8
Magic Ball	CREAT Studio	–	Originelle Abwandlung des klassischen "Breakout", die vom Grafikcharme lebt (Test auf Seite 102).	10 €	6
Penny Arcade Adventures Ep. 1	Hothead Games	–	Action-Adventure zum Webcomic mit Rollenspielkämpfen und ein paar Macken (Test in MAN!AC 08/08).	10 €	6
Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars	Psyonix	–	Futuristischer Motorsport: Treibt mit kleinen Fahrzeugen große Bälle ins gegnerische Energietor. Das SciFi-Autoball ist nett und mit Minispielen gespickt, aber auf Dauer belanglos.	10 €	5

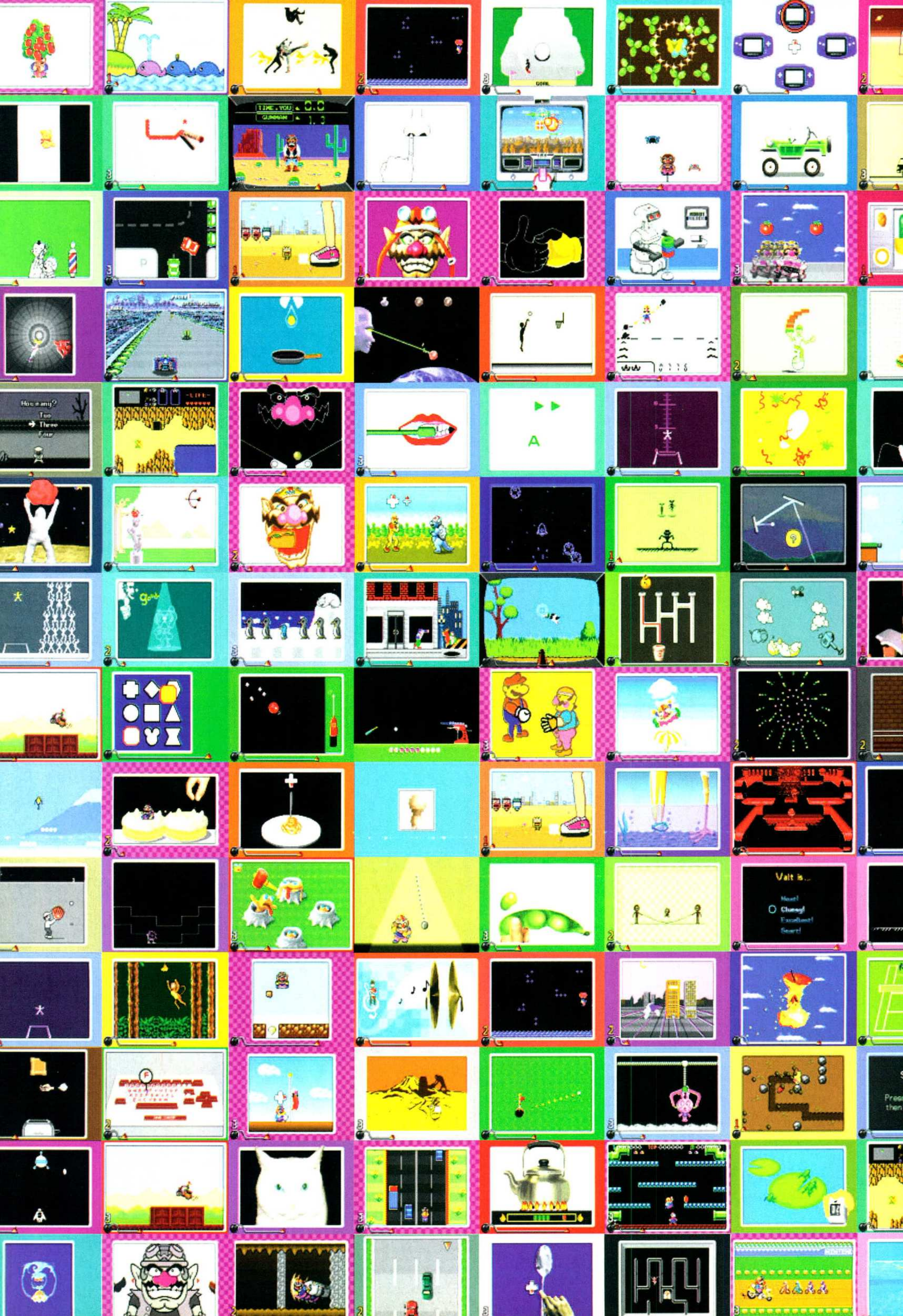
Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3 on 3 NHL Arcade	Electronic Arts	–	Spaßiges Arcade-Kufenflitzen, das sich leider auf Einzelmatches beschränkt (Test auf Seite 102).	10 €	7
BlowOut	Majesco	Xbox	Leidlich gelungene Sidescroll-Ballerei mit unverkennbaren "Contra"-Anleihen.	15 €	5
FunTown Mahjong	FunTown	–	Kein "Shanghai", sondern das echte Steinchenlegespiel – für Fans und Neugierige interessant.	10 €	5
Minesweeper Flags	Tik Games	–	Ideenfreier Klon des Windows-Pausenspielchens, der überflüssiger kaum sein könnte.	5 €	3
R-Type Dimensions	Tozai Games	Arcade	Shoot'em-Up-Klassiker im Doppelpack mit schicker Grafik (Test auf Seite 103).	15 €	7
The Maw	Microsoft	–	Witzig aufgemachtes Abenteuer, das zu wenig aus seinen guten Ideen macht (Test auf Seite 104).	10 €	6

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Clay Fighter	Interplay	Mega Drive	Standard-Klopper mit witzigem Charakterkonzept und deutlichen Altersschwächen.	8 €	4
Family Glide Hockey	Aksys Games	–	Fades Air Hockey ohne Tiefgang, das nicht einmal die Remote-Steuerung sinnvoll nutzt.	5 €	3
Mario Golf	Nintendo	N64	Unterhaltsames Golf mit klassischer Steuerung, allerdings nicht gerade vielen Kursen.	10 €	7
Onslaught	Hudson	–	Linearer und schwach präsentierter Ego-Shooter, der durch seinen Teamaspekt punktet (Test auf Seite 105).	10 €	7
Pop Them, Drop Them Samegame	Hudson	–	Solides, aber letztlich zu abwechslungsarmes Denkspiel rund um Steinabbau (Test auf Seite 104).	5 €	4
Pop-Up Pirate!	Tomy	–	Banale und reizarme Umsetzung des gleichnamigen Gesellschaftsspiels ohne Tiefgang (Test auf Seite 104).	5 €	3
Sonic Chaos	Sega	Master System	Gewohnt rasante Hüpferei mit dem blauen Igel, jedoch zu kurz und zu simpel geraten.	5 €	4
Wonder Boy in Monster Land	Sega	Master System	Der Urwald-Bubi macht mit einem charmanten Action-Adventure auch heute noch Freude.	5 €	7

Neuerscheinungen vom 17.1. bis zum 13.2.


TIME YOU
GUNMAN
Three
Four
-LIFE-
Valt is...
Excellent!

Ich will Mikrospiele!





Wario Ware (GBA, 2003)



Olaf Wolters

Der Geschäftsführer des BIU spricht mit M! Games über das Verhältnis von Jugendschutz, USK und Indizierungen sowie über die neue Leitmesse gamescom.

M! Games: Der BIU tritt als Interessensvertretung der großen Entwickler und Hersteller von Computer- und Videospielen auf. Wie sieht die Öffentlichkeitsarbeit des BIUs aus – auch um die gesellschaftliche Akzeptanz von Computerspielen zu stärken?

Olaf Wolters: Neben der üblichen Pressearbeit mit Pressemitteilungen gehen wir zu aktuellen Anlässen aktiv in den Dialog mit den Medien. Wir initiieren und beteiligen uns an Veranstaltungen, die Medienaufmerksamkeit nach sich ziehen. Große Erwartungen knüpfen wir an unsere Branchenmesse gamescom, die in diesem Jahr erstmals in Köln stattfindet und die Games Convention in Leipzig ablöst. Und diese Branchenmesse trägt maßgeblich dazu bei, dass unsere Themen Computer-und Videospiele in der Öffentlichkeit stärker wahrgenommen werden.

Wie sollten denn Ihrer Meinung nach Computerspiele in der Öffentlichkeit wahrgenommen werden?

Wir wollen genauso wahrgenommen werden wie die gängigen Unterhaltungsmedien. Es sollte ganz normal sein, ein Computerspiel zu spielen, genauso wie es normal ist, wenn man ein Buch liest oder Musik hört. Dieses Hobby soll in keiner Weise irgendwie auffällig sein. Derzeit machen wir in Deutschland einen Wandel durch und sind aus einer Nische heraus in die Mitte der Gesellschaft getreten. Das hängt auch damit zusammen, dass sich das Angebot an Videospielen verändert hat. Mittlerweile haben wir für alle Altersgruppen spezifische Angebote – zum Beispiel für ältere Spieler und den deutlich gewachsenen Anteil an weiblichen Gamern. Und das Endziel müsste dann sein, dass wir im Kanon der Unterhaltungsindustrie und Kulturmedien auf Augenhöhe sind mit den etablierten Medien wie Film, Buch und Musik.

Sie haben es angesprochen, Ende August steht die gamescom-Messe an und mit ihr der Umzug nach Köln. Bei ausländischen Pressevertretern herrscht Verwirrung angesichts zweier deutscher Spiele-Veranstaltungen unmittelbar hintereinander. Nimmt man noch die Finanzkrise hinzu, stellt sich uns die Frage: Haben Sie Angst vor einem möglicherweise ausbleibenden Erfolg der gamescom?

Nein, natürlich nicht. Die Messethematik ist trotzdem sehr komplex, gar keine Frage. Es stand allerdings eine Entscheidung an, wie man mit der Messe weitermacht. Im gemeinsamen Dialog haben die großen Unternehmen beschlossen, die Messe an anderem Ort weiterzuentwickeln. In dieser besonderen Konstellation hatten wir das Problem, dass die Messegesellschaft Leipzig die Markenrechte an der Games Convention hält. Die waren nicht sonderlich begeistert, dass wir von Leipzig nach Köln gehen, und haben daher beschlossen, ebenfalls eine Messe anzubieten. Wir sehen das aber ganz entspannt, vor allem, seit Leipzig die Games Convention vorverlegt (31.07.-02.08. Anm.d.Red.) und sich auf den Bereich Online spezialisiert hat. Es wird in Deutschland mit der gamescom weiterhin nur eine große Publikumsmesse geben und deswegen wird sich diese momentane Verwirrung in den nächsten Tagen und Wochen legen.

Wie ist die Erwartungshaltung an die gamescom? Was passiert, wenn die gamescom statt mit 200.000 Besuchern wie zuletzt auf der Games Convention mit beispielsweise nur 50.000 Besuchern schließt?

Dann haben wir natürlich ein Problem, aber wir rechnen nicht damit, dass die Messe in Köln untergeht, sondern gehen eher davon aus, dass sie deutlich erfolgreicher wird. Der oben genannte Misserfolg ist ein Worst-Case-Modell, mit dem wir nicht rechnen.

Auf Publisherseite wird gemunkelt, die E3 könnte angesichts des Messegerangels in Deutschland der große Messe-Gewinner in diesem Jahr sein...

Ich erwarte nicht, dass die E3 wie der Phönix aus der Asche steigen wird. Es wurde zwar Großes angekündigt, ob das aber wirklich eintrifft, da bin ich doch sehr skeptisch. Die teilnehmenden Entwickler und Publisher werden schnell feststellen, dass die Ziele, die sie in den letzten Jahren vor der Restrukturierung der E3 erreicht haben, nun nicht mehr erreicht werden. Letztlich wird es 2010 eine große, für die westliche Welt gedachte Messe geben – und das wird die gamescom sein. Daneben wird nur noch die Tokyo Game Show stehen.

Der BIU arbeitet eng mit der USK zusammen und setzt sich für Jugendschutz und verbindliche Altersfreigaben ein. Wie kann man sich diese Zusammenarbeit mit der USK vorstellen?

Die USK ist eine Tochtergesellschaft des BIU. Das bedeutet, die

»Es wird in Deutschland mit der gamescom weiterhin nur eine große Publikumsmesse geben.«

Industrie hat im Endeffekt mit der USK einen Dienstleister im Bereich Jugendschutz, der die obersten Landesjugendbehörden unterstützt. Denn das deutsche Jugendschutzsystem sieht vor, dass Alterskennzeichen staatliche Verwaltungsakte sind. Die USK bereitet somit die Alterskennzeichen vor und die Behörden erteilen sie. Man kann sagen, dass wir Partner des Staates sind. Wir stellen die Ressourcen zur Verfügung und der Staat macht die Kennzeichen.

Bezogen auf Jugendschutz: Reichen Ihrer Meinung nach größere USK-Siegel aus? Verbessert das den Jugendschutz?
Nein, das reicht natürlich nicht. Wir haben nicht nur Alterskennzeichen, sondern auch technische Systeme auf den Plattformen forciert, also zum Beispiel das Parental Control System auf den aktuellen Konsolen und dem PC. Die Vergrößerung der Kennzeichen selbst ist natürlich ein untaugliches Mittel, das haben wir der Politik auch gesagt. Was jetzt ansteht, ist die Neugestaltung der Kennzeichen, damit sie sichtbarer und eindeutiger wahrgenommen werden. Im Großen und Ganzen setzen wir aber auf Aufklärungsarbeit. Wir wollen Medienkompetenz gezielt fördern, indem wir beispielsweise mit dem Deutschen Kinderschutzbund kooperieren und Kurse anbieten, um Lehrer und Eltern für das Thema Computerspiele zu sensibilisieren. Aber ganz klar, nicht jedes Computerspiel ist für alle Altersstufen geeignet. Und möglicherweise auch nicht für alle Eltern (lacht).

Was halten Sie von dem weltweit einmaligen Verfahren der Indizierung in Deutschland? Wenn ein Spiel beispielsweise kein USK-Siegel bekommt, muss der Hersteller das Produkt entsprechend bearbeiten, womit letztlich nicht unerhebliche Kosten durch spezielle Versionen und Prüfverfahren verbunden sind.
Jedes Land hat seine Eigenheiten. Die Deutschen stoßen sich an Gewalt, was im anglo-amerikanischen Raum kaum relevant ist. Da geht es um Nacktheit, sexuellen Kontakt und teilweise um vulgäre Sprache. Das sind kulturelle Befindlichkeiten, denen man Rechnung tragen muss, wenn man international tätig ist. Was in dem einen Land problematisch ist, ist in einem anderem Land eben nicht problematisch. Insofern sind Indizierungen durchaus nachvollziehbar – in der Filmindustrie ist dies nicht anders. Problematisch ist dagegen, dass das Mittel der Indizierung komplett untauglich ist. Es gibt Inhalte für Erwachsene und es gibt Inhalte für Minderjährige. Aber dass es besondere Inhalte für Erwachsene gibt, die irgendwo unterm Ladentisch verkauft werden, das ist ein Ding von vorgestern. Es ist sehr schwierig, einen europäischen Standard zu setzen, mit dem jeder zufrieden ist. Das versuchen wir zumindest in Sachen Alterskennzeichnung mit dem PEGI-System, das in 28 Ländern von der Industrie eingeführt wurde. Da gibt es teilweise nationale Modifikationen, die den jeweiligen Befindlichkeiten Rechnung tragen, aber im Kern ist das natürlich nur der kleinste gemeinsame Nenner, auf den wir uns geeinigt haben. Wichtig ist, hierüber weiter in der Diskussion zu bleiben.



Publikumsansturm eingeplant: Vom 19. bis 23. August werden mehr als 200.000 Besucher in Köln erwartet.

Der kulturelle Unterschied zwischen den USA und Deutschland bezüglich Gewalt und Sexualität ist für die meisten offensichtlich. Aber wenn wir zu unserem Nachbarn Österreich blicken – da können wir sämtliche Spiele ungeschnitten kaufen, zumeist sogar in deutscher Sprache. Da ist der kulturelle Unterschied doch jetzt nicht so groß.
Der deutsche Staat ist von Haus aus eher protektionistisch, hier hat man gerne ein paar Regeln. Obwohl es ähnlich zu Österreich ist, hat Deutschland seine Eigenheiten. Schaut man in die europäische Nachbarschaft, wird man feststellen, dass Deutschland unterschiedliche Befindlichkeiten hat und mit Themen wie beispielsweise weichen Drogen oder eben Videospielen anders umgeht. Auch wenn wir meinen, in Europa alle mehr oder weniger in einem Boot zu sitzen, gibt es doch signifikante Unterschiede – gerade wenn es um Jugendschutz und um gesellschaftliche Standards geht.

Wird sich diese Schutzhaltung in Deutschland jemals ändern?
Ich denke schon, aber wir müssen im Dialog bleiben und schauen, wie sich die Welt verändert. Dass sich die Welt nach deutschen Standards richtet, ist aber unwahrscheinlich. Deswegen muss man pragmatische Lösungsansätze finden und versuchen, einen gesellschaftlichen Konsens herbeizuführen, der für alle akzeptabel ist.

Wenn wir zum Beispiel den Fernseher einschalten und Politsendungen wie Monitor oder Frontal 21 sehen, dann beobachten wir, dass größtenteils schlecht über Videospiele gesprochen wird. Warum ist das so? Macht der BIU etwas falsch oder schreien die Gegner nur lauter?
Das war in den letzten Jahren natürlich so, es gab diverse Amokläufe wie z.B. in Emsdetten und es wurde in erster Linie auf die Computer- und Videospiele eingeschlagen. Das hat sich deutlich geändert. Wenn man sich die Berichterstattung über unsere Branchenmesse zum Beispiel anhört, dann werden wir aus einer anderen Perspektive wahrgenommen, nämlich als Wirtschaftsfaktor, das stärkste wachsende Segment momentan in der Unterhaltungsindustrie. Die Medien sind mittlerweile deutlich differenzierter; ein "GTA IV" wird zum Beispiel nicht auf irgendwelchen Schmuddelseiten besprochen, sondern im Feuilleton. Egal, mit welchem Medium Sie anfangen: In dem Moment, in welchem es populär wird und die breite Masse anspricht und nicht ernsthaften, sondern eher unterhaltenden Charakter hat, wird es zum Problem. Aber wir glauben, dass sich das relativieren wird.

Die Gewaltdebatte scheint ja vorerst ad acta gelegt – zumindest bis zum nächsten Amoklauf. Momentan wiegt in den Medien vielmehr die Angst vor Spielesucht. Das Schreckgespenst sind Online-Rollenspiele.
Da muss man vorsichtig sein, denn das ist etwas, das derzeit durch die Medien getrieben wird. Es geht hier nicht nur um Computerspielsucht, sondern auch um Mediensucht. Die Verhaltenssüchte, die nicht stoffgebunden sind, werden von der Wissenschaft differenziert wahrgenommen. Salopp gesagt: Wenn die Leute den ganzen Tag in virtuellen Welten versinken, dann ist das Ausdruck anderer Probleme und nicht allein den virtuellen Welten bzw. den Anbietern dieser virtuellen Welten geschuldet. Letztlich wollen wir niemandem vorschreiben, wie lange er welches Thema konsumieren soll, egal ob Fernsehen, Buch oder Musik.

Hat der BIU in öffentlichen (TV-)Diskussionen das Gefühl, nicht ernst genommen zu werden? Wir haben den Eindruck, dort sitzen immer nur Spiele-Gegner und keine Vertreter der Industrie.
Nein, das kann man so nicht sagen. Wenn TV-Diskussionen zum Thema Computerspiele geplant sind, dann werden wir auch dazu eingeladen und nicht übergangen. Wir haben uns da in den letzten Jahren stark sichtbar gemacht. Da, wo wir nicht beteiligt werden, da will man uns auch nicht beteiligen, weil das möglicherweise zu opportun ist. Ich denke da an Jugendschutzdebatten zum Beispiel. Das ist in diesem komplexen Geschäft nicht immer einfach. Wir sind dennoch sehr zufrieden mit der Wahrnehmung und sind überall dort präsent, wo es uns wichtig ist. Mittlerweile auch in allen überregionalen Zeitungen und Magazinen.

Stichwort Finanzkrise: Sony, EA, Microsoft u.a. bauen weltweit Stellen ab. Sind das die ersten Beispiele, dass auch die Videospielbranche von der Finanzkrise betroffen ist?
Nein, trotz der wirtschaftlich schwierigen Zeit geht es den Unternehmen sehr gut und die Umsatzzahlen stimmen. Dass man sich möglicherweise auf schlechte Zeiten vorbereitet und Überkapazitäten abbaut, ist nachvollziehbar, denn man kann nicht genau prognostizieren, wie 2009 wird. Microsoft und Sony bauen beispielsweise nicht nur im Gamesbereich, sondern auch stark in anderen Konzernbereichen ab. Ich glaube nicht, dass die Computerspielbranche in den Sog einer Finanzkrise gerät. Dass es in die Konsolidierung geht, ist sicherlich richtig. Die Finanzierung von Blockbuster-Produktionen ist nicht einfacher geworden durch die Finanzkrise, aber der wirtschaftliche Erfolg ist ungebrochen.

Das Gespräch führte Philip Ulc.

Was ist der BIU?

Der BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) ist neben dem G.A.M.E. (Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V.) die Interessensvertretung der Entwickler und Publisher von Computerspielen in Deutschland. Sony, Nintendo und Microsoft zählen u.a. zu seinen Mitgliedern. Der 2005 gegründete BIU war bis 2008 Träger der Games Convention in Leipzig, tritt ab diesem Jahr aber als Veranstalter der in Köln stattfindenden Messe gamescom auf. Der studierte Jurist Olaf Wolters ist seit Gründung des Vereins Geschäftsführer.



»Das Mittel der Indizierung ist komplett untauglich.«

IMPORT



10 Euro für eine Demo zahlen?

SPIELE • Am 16. April erscheint in Japan die 'Complete Edition' des Renderstreifens "Advent Children" auf Blu-ray. Für Vorbesteller der limitierten Erstauflage hält Square Enix einen besonderen Leckerbissen parat: Wer bereit ist, 50 Euro Listenpreis (und damit 10 Euro mehr als für die normale Version) zu berappen, erhält zusätzlich eine spielbare Demo von "Final Fantasy XIII". Damit kostet die Demo schlappe 10 Euro – eigentlich eine Frechheit, im Rollenspiel-verrückten Japan aber möglich. Für ein paar Euro mehr gibt es dann schon die schicke 'Advent Children'-Edition der PlayStation 3.



Wucherpreis für Schrottspiel

SAMMELN • 1985 erschien in Japan das grottige NES-Wrestlingspiel "Kinnikuman: Muscle Tag Match". Wenig später hatten Nippon-Zocker bei einem landesweiten Turnier die Möglichkeit, eines von acht goldenen NES-Modulen des Spiels zu gewinnen. Bei einer Yahoo-Auktion geschah jetzt das Unglaubliche: Nach insgesamt 99 Geboten wechselte das unten abgebildete Modul für sage und schreibe 7.900 Euro (bzw. 921.000 Yen) den Besitzer – trotz arg ramponierter Kartonverpackung. "Kinnikuman: Muscle Tag Match" schaffte als "M.U.S.C.L.E." sogar den Sprung über den großen Teich; uns Europäern blieb die 8-Bit-Kampfsport-Gurke vorenthalten.



Köder für Japaner

SPIELE • Microsoft gibt sein Bestes, die schleppenden Japan-Verkäufe der Xbox 360 anzukurbeln. Für umgerechnet etwas mehr als 200 Euro können Rollenspiel-affine Zocker das "Star Ocean"-Bundle erstehen. Neben dem Spiel "Star Ocean: The Last Hope" liegt dem Paket eine exklusive Faceplate mit Artworks der Charaktere bei. Gratis obendrauf gibt es die Scheibe "Star Ocean Sound Best Collection" mit zehn Tracks aus der Seriengeschichte. Und wer sofort anruft, bekommt zwei Mixer zum Preis von einem dazu – dieses Angebot ist nur im TV-Shop erhältlich...

Münzfresser-Mario

ARCADE • Ende Februar fand sie wieder statt, die japanische Spielhallenmesse AOU – leider genau nach unserem Redaktionsschluss. Dieses 'Juwel' unter den Arcademaschinen hat Capcom bereits wenige Tage vorher enthüllt: den "Mario Party Fushigi no Coro Coro Catcher". Was sich hinter diesem kryptischen Namen verbirgt? Ein farbenfroher Münzschiebeautomat rund um "Mario Party" – Geldgewinne locken nicht, dafür reichlich Münzen für Gratis-Spielrunden.



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA.COM

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Blue Dragon Plus	Mystwalker	DS	30 €	USA	im Handel
Demon's Souls	From Software	PS3	60 €	Japan	im Handel
DoDonPachi Dai-Ou-Jou Black...	Cave	360	60 €	Japan	im Handel
Final Fantasy CC: Echoes of...	Square Enix	Wii/DS	45 €	USA	23. März
Marble Saga Kororinpa	Hudson	Wii	30 €	USA	17. März
Prinny: Can I really be the hero	Nippon Ichi	PSP	40 €	USA	im Handel
Puzzle Quest: Galactrix	D3	DS	30 €	USA	im Handel
Ryu ga Gotoku 3 (Yakuza 3)	Sega	PS3	60 €	Japan	im Handel
Shooting Love, 200X	Triangle Serv.	360	60 €	Japan	im Handel
Valkyrie Profile: Covenant...	Square Enix	DS	30 €	USA	16. März

Snake? Answer me!

MERCHANDISE • Die Codec-Botschaften aus der "Metal Gear Solid"-Serie sind Kult, ebenso die Sounds, wenn Ihr z.B. von Gegnern entdeckt werdet. Jetzt gibt es Snakes Sprüche (leider nur auf japanisch) und die original Soundeffekte aus der Serie als Schlüsselanhänger. Einfach draufdrücken und schon fühlt Ihr Euch wie auf Schleichtour. Importhändler ncsx.com bündelt die sechs in Nippon zufällig aus Capsule-Toy-Automaten purzelnden Anhänger zu einem Paket – das kostet dann satte 25 Euro.



IMPORT-TICKER »

+++ Doppelter Kämpferkönig: Seit Ende Februar prügeln sich Japaner in "The King of Fighters 2002 Unlimited Match" die Rübe weich. +++ Rückkehr der Dreamcast-Boxer: Am 17. März soll in den USA der dritte Teil der "Ready 2 Rumble"-Serie erscheinen – die Klopperei trägt den Namenszusatz "Revolution". +++ Schicke Konsole: Passend zum Release von "Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time" (siehe Important-Imports-Liste) kommt in Japan ein limitiertes Bundle bestehend aus Spiel und gebrandetem DS in die Läden. +++

Retro Game Challenge

DS "Oldie"-Sammlung

Game Master Arino ist sauer: Weil er bei modernen 3D-Spielen kein Land mehr sieht, schickt er Euch zurück in die 80er-Jahre. In den goldenen 8-Bit-Tagen sitzt Ihr jetzt als junger Dreikäsehoch neben dem etwas verwunderten kindlichen Ich Eures Entführers und stürzt Euch auf die neuesten 2D-Hits. Denn die einzige Möglichkeit, zurück in die Gegenwart zu kommen, ist die Herausforderungen des schlecht gelaunten alten Arino zu meistern.

Bei acht Spielen müsst Ihr in jeweils vier Aufgaben Euer Können beweisen: Da gilt es z.B., beim Shooter "Cosmic Gate" 20.000 Punkte anzusammeln, beim Ninja-Jump'n'Run "Haggleman" Levels ohne Einsatz von Ninjasternen zu überstehen oder im Rollenspiel "Guadia Quest" den Boss im vierten Stock des Dungeons zu erledigen.



DS "Star Prince" ist ein wilder Vertikal-Shooter mit inflationärem Extra-Aufkommen – ganz wie Hudsons "Star Soldier".



DS "Cosmic Gate" entpuppt sich als geradliniger und gelungener Klon von Namcos "Galaga".



DS Das Rollenspiel "Guadia Quest" orientiert sich grafisch und spielerisch stark am Enix-Klassiker "Dragon Quest II".



DS "Haggleman" ist ein überraschend cleveres Actionspiel, zu dem Ihr zwei bessere Fortsetzungen freischaltet.

Moderne 8-Bit-Klassiker

Der Clou: "Haggleman", "Rally King" und all die anderen Spiele sind enorm spaßige 8-Bit-Titel, die es nie gegeben hat. Die acht Pseudo-Retro-Klassiker wurden eigens für die "Retro Game Challenge" entwickelt und stellen oft Variationen und Hommagen von bekannten NES-Klassikern dar. Bis auf den meist etwas geringeren Umfang sind es aber vollwertige Spiele und nicht nur blutleere Minigames – jeder dieser Titel hätte in den 80er-Jahren Erfolge feiern können. So kommt es auch, dass Ihr selbst nach dem Meistern der vier gestellten Aufgaben gerne auf eine weitere Runde Weltraumballerei oder Ninja-Action zurückkommt.

Die Aufgaben werden dabei streng chronologisch angegangen. Erst wenn Ihr eine gemeistert habt, stellt Euch Arino die nächste. Zu schwierig wird es allerdings nicht, dafür sorgt schon Euer virtueller Mitspieler. Der kauft nämlich regelmäßig die neueste Ausgabe des "Game-Fan"-Magazins: Dort findet Ihr nicht nur Tests und Vorschauen auf die heißesten 8-Bit-Hits, sondern auch nützliche Tipps und Cheats, um Arinos Aufgaben zu bewältigen.

Darin liegt die zweite große Stärke der "Retro Game Challenge": Auch wenn Ihr nur virtuell vorm NES bzw. Famicom sitzt – das Spiel fängt wunderbar das Flair der alten 8-Bit-Tage ein. Arino erzählt Euch die neuesten Games-Gerüchte, die er von seinen Schulkameraden aufgeschnappt hat. Neue Magazine beginnen, lange vor Release kommende Hits anzupreisen, und gelegentlich fordert Arinos Mutter ihren Sprössling auf, weniger zu zocken und endlich seine Hausaufgaben zu machen. Gemeinsam mit den acht tollen Spielen macht diese liebevolle Aufmachung den großen Reiz der "Retro Game Challenge" aus. *tn*

GAME CENTER CX

Unglaublich, aber wahr: "Retro Game Challenge" basiert auf einer TV-Show, die in Japan bereits zehn Staffeln auf dem Buckel hat. Shinya Arino (siehe Bild), ein in Japan bekannter Komiker und selbst passionierter Spieler, stellt sich in jeder Folge von "Game Center CX" einer Herausforderung. Meist gilt es, einen besonders schweren Klassiker durchzuspielen. Nebenbei gibt es Interviews mit mehr oder weniger bekannten Entwicklern, Besuche in interessanten Spielhallen und generell eine Menge amüsanter Albernheiten. Sogar eine Veröffentlichung der DVDs im Westen steht mittlerweile zur Debatte!





DS Das schnelle Vogelperspektiven-Rennspiel "Rally King" ist einer der kniffligeren Titel. Zum Glück helfen Euch verschiedene Cheats bei den Herausforderungen.



DS Putzig: Auf dem unteren Bildschirm sitzt Ihr mit dem jungen Arino vor der Glotze und plaudert über die Spiele.

Entwickler **Atlus, Japan**
Hersteller **Xseed**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

» 8 spaßige Pseudo-Klassiker
» liebevolles Retro-Drumherum
» originelle Spielidee

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**83**
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Keine typische Retro-Sammlung, sondern eine motivierende virtuelle Liebeserklärung an vergangene 8-Bit-Zeiten.

Ar tonelico 2: Melody of Metafalica

PS2 Rollenspiel 

Nein, die PS2 ist nicht totzukriegen: Sonys mittlerweile in die Jahre gekommene Hardware wird gerade in den USA fleißig mit Nachschub versorgt, vor allem Rollenspieler können sich kaum über mangelnde Auswahl beschweren. Auch Gusts "Ar tonelico 2" fesselt die RPG-Gemeinde wieder für gute 30-40 Stunden vor die Konsole.

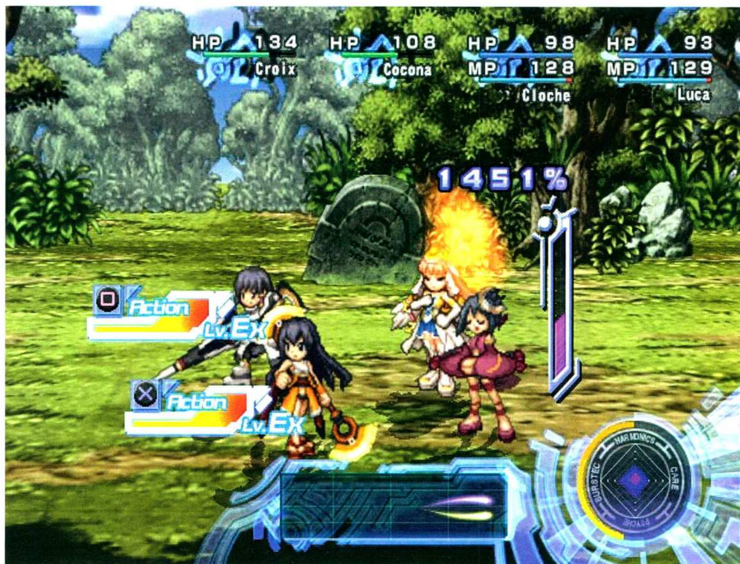
RPG mit Flirt-Faktor

Als angehender Rittersmann Croix werdet Ihr in einen Staatsstreich hineingezogen und flieht gemeinsam mit Schwesterherz Cocona sowie der weiblichen künstlichen Lebensform (Reyvateil genannt) Cloche vor der gegnerischen Streitmacht. Als solche kann Cloche zwar starke Magie austeilen, muss dafür aber von Croix bei Laune gehalten werden. Ausführliche Gespräche gehören genauso dazu wie das Beschützen im Kampf. Später schaut Ihr mit der Dive-Funktion in ihr Innenleben und löst ihre persönliche Konflikte mit gutem Zureden. Gerade dieses Spielelement erinnert stark an die in Japan so beliebten, im Westen dagegen kaum vertretenen Dating-Sims.

Überhaupt wäre es nicht schlecht, den Vorgänger schon gespielt zu haben, um mit obskuren Begriffen wie Reyvateil oder Dive überhaupt etwas anfangen zu können. Auch die ungewöhnliche Welt, eine wilde Mischung aus Fantasy- und Science-Fiction-Elementen, erschließt sich mit Vorgängerkenntnis besser. Zum Glück gilt das nicht für das Kampfsystem: Zum einen unterscheiden sich die Zufallskämpfe dramatisch von den einander doch recht ähnlichen Systemen der anderen Gust-Titel. Zum anderen weist ein ausführliches Tutorial in die interessante Mischung aus rundenbasierten Elementen und Echtzeit-Einschlag ein. In der Angriffsphase ist den Frontkämpfern jeweils ein Knopf zugewiesen, der sie zum sofortigen Angriff bewegt. In der hinteren Reihe stehen die magischen Reyvateils, die es zu schützen gilt. Dafür revanchieren sie sich mit mächtigen Magieattacken und Heilung der Angreifer.

Auf Standbildern sieht "Ar tonelico 2" mehr oder weniger genauso aus wie die früheren Titel aus dem Hause Gust: 2D-Sprites, die durch oft leicht isometrisch wirkende Szenarien wuseln, kennt man nicht nur aus dem ersten Teil, sondern auch den drei "Atelier Iris"-Episoden. Aber "Ar tonelico 2" hat die Perspektive etwas verschoben. Man läuft jetzt eher in den Bildschirm hinein, was dank stimmigem Sprite-Polygon-Mix einen sehr hübschen Tiefeneffekt erzeugt. Leider kommt es durch die niedrige Auflösung auf normalen Fernsehern oft zu Flimmern, das wegen fehlender Kantenglättung verstärkt auffällt. Während die Umgebungsgrafiken ansehnlich ausgefallen sind, überzeugen die klobigen Sprites weniger – es fehlt ihnen an Animationsphasen und Details.

Mit seinen zahlreichen ungewöhnlichen Ideen, dem originellen Setting und dem intelligenten Kampfsystem hebt sich "Ar tonelico 2" in vielen Punkten von der Genrekonkurrenz ab. Für den Sprung in die Oberklasse reicht es aber nicht ganz. Fans früherer Gust-Spiele werden aber auch hier gewohnt kompetent bedient. *tn*



PS2 Im separaten Kampfbildschirm sind die Figuren größer und ansprechender gezeichnet als in der Oberwelt.



PS2 In den hübschen Hintergründen fallen die plumpen, schwach animierten Sprites unangenehm auf.



PS2 Im Kampf ist die richtige Aufstellung der Schlüssel zum Sieg: Gruppiert Angreifer und Reyvateil passend.



PS2 Bei Dialogen zeigen sich Gesprächspartner klassisch groß.



PS2 Die vielen weiblichen Protagonistinnen werden gern anzüglich präsentiert.

Entwickler	**Gust, Japan**
Hersteller	**Nippon Ichi**
D-Termin	**nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- hübscher 2D/3D-Mix
- pfiffiges Kampfsystem
- enttäuschende Figuren-Sprites

SPIELSPASS **74**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Flottes Anime-RPG mit frischen Ideen und interessanter Präsentation – aufgrund des komplexen Spielsystems eher für Kenner.

ADK Tamashii

PS2 **Retro-Sammlung** 



PS2 Eine Smartbomb mit Katzenpower – das gibt es nur im Puzzle-Baller-Hybrid "Twinkle Star Sprites".



PS2 Kernige Würfe sind die Spezialität von "Gan Gan" – achtet auf die kultigen Zuschauer mit ADK- und Neo-Geo-Trikots.



PS2 Diese coole Präsentation eines K.o. stammt aus "Ninja Master's".



PS2 In "Ninja Commando" lauern Neandertaler und gefräßige Pflanzen.

Zwischen 1990 und 1996 veröffentlichte Alpha Denshi Kabushiki Kaisha (kurz ADK) stolze 15 Titel für die Neo-Geo-Spielhallenhardware MVS. Nicht alle ADK-Titel waren gut, dafür sind einige tolle Exoten darunter. Fünf Spiele haben es auf die Collection geschafft: "Ninja Master's", "Gan Gan" (US-Name "Aggressors of Dark Kombat"), "Ninja Commando", "Twinkle Star Sprites" und "Ninja Combat".

Der interessanteste Titel der Sammlung ist "Ninja Master's": Die Samurai-Keilerei ging zu Unrecht in der Beat'em-Up-Lawine des Neo Geo unter. Bitmap-Liebhaber freuen sich auch heute noch über die teils prächtigen Hintergründe, eine satte Palette Special Moves sowie die Möglichkeit, Waffen aus der Tasche zu zaubern. Wir empfehlen, das Faustfest mit einem Arcadestick zu zocken, dann kommt echtes Spielhallenfeeling auf.

Die anderen beiden Ninja-Titel sind weniger gelungen: Bei "Ninja Commando" dirigiert Ihr bis zu zwei Pixelrabauken von unten nach oben durch charmant-trashige Welten und feuert wie in einem Shoot'em-Up mit Shurikens auf die Schurken. Das unhandliche Ausweichen und die teils unfairen Bosse nerven, für kurze Zeit werdet Ihr jedoch in cooler "Rambo"-Manier unterhalten. Gleichzeitig superfies und recht hässlich ist "Ninja Combat" – länger als 15 Minuten will den lahmen "Final Fight"-Klon heutzutage niemand mehr spielen.

Das wurflastige "Gan Gan" glänzt mit einigen lustigen Kämpfern, coolen Reversals und Attacken auf am Boden liegende Feinde. Grafisch enttäuschen die schon damals schwachen Animationen, dafür gefällt der treibende Sound. "Twinkle Star Sprites" schließlich sollte jeder Retro-Fan einmal gespielt haben: Die innovative Mischung aus Tempo-Knobler und Shoot'em-Up ist ebenso turbulent wie kunterbunt und vor allem zu zweit ein Fest. Abschließend stellt sich die Frage, warum andere ADK-Klassiker außen vor blieben – mit dem Klopper "World Heroes Perfect", der Hüpferei "Blue's Journey" oder dem Ego-Experiment "Crossed Sword" im Gepäck hätte diese extravagante Retrosammlung noch länger an die gute alte PS2 gefesselt. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler **ADK / SNK Playmore, Japan**
Hersteller **SNK Playmore**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **2 Spieler, Sprache: japanisch, Text: japanisch**

» 5 emulierte Neo-Geo-Spiele
» leider kein 240p-Modus

SPIELSPASS **73**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Trotz geringen Umfangs und eines Totalausfalls bietet die Sammlung genug Abwechslung und damit Spaß für Stunden.

Big Bang Mini

DS **Shoot'em-Up** 

Abgedreht: In SouthPeaks Shoot'em-Up tretet Ihr nicht mit einem waffenstarrenden Raumschiff an, sondern mit einem wehrlosen Objekt wie einem Dreieck oder Ball. Per Stylus weicht Ihr feindlichen Projektilen und Hindernissen aus. Um Gegner zu eliminieren, zieht Ihr mit dem Stift einen Strich auf dem unteren Bildschirm. So startet Ihr einen Feuerwerkskörper, der im oberen Screen explodiert – und zwar genau in der gezeichneten Richtung. Anfangs zielt Ihr noch auf harmlose Ballons – später erwarten Euch schießwütige Clowns, Geister und Schneemänner. Nach jeweils zehn Stages folgt ein Bossgegner. Zielt genau, denn Fehlschüsse werden mit herabregnenden Projektilen bestraft. Werft deshalb immer einen Blick auf Eure gefährdete Spielfigur. In hektischen Situationen seid Ihr hauptsächlich mit Ausweichen beschäftigt, weshalb Ihr das Geschehen am oberen Schirm kaum mitverfolgen könnt. Bonuswaffen wie Bomben oder ein Ablenkungsschirm erleichtern das Bildschirmdasein nur wenig. Werdet Ihr getroffen, müsst Ihr das Level von vorn beginnen.



DS Schützt den Schneeball unten und schießt Feuerwerkskörper auf die Feinde.



DS Simpel: In der Bonusrunde zeichnet Ihr Nummern nach, um Formen zu bilden.

Die zehn Kapitel führen Euch thematisch um die ganze Welt: von der leuchtenden Skyline Hong Kongs über schneebedeckte Eisfelder am Nordpol bis zu den Pyramiden bei Luxor. Das frische Spieldesign gefällt mit abgedrehten Grafik-Elementen, schönen Explosionen und stimmiger Musikuntermalung. Dennoch wird's bald eintönig. Im Versus-Modus duelliert Ihr Euch schließlich mit einem anderen Mitspieler. *ts*

Entwickler **Arkedo Studio, Frankreich**
Hersteller **SouthPeak**
D-Termin **Juni**

Unterstützt » **2 Spieler, Text: deutsch**

» nettes Steuerungsprinzip
» 10 optisch abwechslungsreiche Kapitel

SPIELSPASS **68**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Die kunterbunte Ballerei zaubert ein hübsches Pixel-Feuerwerk auf den Schirm, das Spielprinzip nutzt sich aber schnell ab.

My World, My Way

DS Rollenspiel 



DS Grafisch wird wenig Aufwand betrieben: Die 3D-Monster könnten mit ihrem kantigen Äußeren auch aus einem PSone-Spiel übernommen sein.



DS Elises Piepmatz ist für die Magie zuständig: Weil die Prinzessin sich die ganzen komplizierten Zauber nicht merken kann, muss eben der sprechende Vogel ran.

Prinzessin Elise wurde ihr Leben lang jeder Wunsch von den Augen abgelesen. Nur mit dem Traumprinzen hat es bisher nicht geklappt: Elises Objekt der Begierde ist ein junger adretter Abenteurer, der für verwöhnte Adelstöchter nicht viel übrig hat. So beschließt die Prinzessin, sich selbst ins Abenteuer zu stürzen – vielleicht kann sie ja auf diese Art den Respekt des Angebeteten erlangen.



DS Die Punkte in der rechten Bildhälfte zeigen die grafisch öde Landkarte.

Ihr königlicher Vater sieht das nicht gerne und schickt den getreuen Nero hinterher. Er soll Elise gleichzeitig beschützen und ihr Steine in den Weg legen. Die Hoffnung: So erkennt das Töchterchen, dass es im heimeligen Schloss doch viel schöner ist.

Elises Welt durchquert Ihr ähnlich einem Brettspiel felderweise, eine klassische Karte gibt es aber nicht. In Dörfern nehmt Ihr Aufträge an und verhaut in rundenbasierten Kämpfen die üblichen, nicht allzu originellen Monster. Aber "My World, My Way" geht zum Glück doch ein paar eigene Wege: Als verwöhnte Prinzessin muss Elise nur schmollen, schon geht alles nach ihrem Kopf. Monster hinterlassen mehr Geld, aus einer Wüste wird ein Wald und der fiese Boss darf für ein paar Runden nicht zaubern! Hat Elise genügend 'Pout-Points' zur Verfügung, kann sie die Welt fast völlig nach ihrem Geschmack verändern. Da ist es schade, dass die zahlreichen Aufgaben so einfallslos sind – meist genügt es, eine bestimmte Anzahl an Monstern zu verhauen oder Gegenstände zu finden.

Zudem kommt die Grafik ausgesprochen öde daher und die Kämpfe geraten meistens etwas simpel. Aus der witzigen Grundidee mit der verzogenen Prinzessin hätte man mehr machen können, in der jetzigen Form lässt das niedliche Gag-RPG Wünsche offen. *tn*

Entwickler **Global A, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**
» witzige Grundidee
» viele nervige 'Hole was'-Aufgaben

SPIELSPASS 58

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Das originelle Schmoll-System und gelungene Gags täuschen nicht über die einfallslosen Rollenspiel-Standards hinweg.

Ultimate Shooting Collection

Wii Shoot'em-Up 

Gut neun Monate nach dem Nippon-Release erscheint die "Milestone Shooting Collection" in den USA. US-Publisher UFO benennt die Shoot'em-Up-Sammlung um und senkt den Preis; wohl, um Spontankäufer anzulocken. Ich finde die lieblose Aufmachung und das 08/15-Render-Cover schwach – eine luxuriöse Sammlerbox wäre angebracht gewesen. Denn wer, wenn nicht die eingefleischte Shooter-Fangemeinde sollte Gefallen an Milestones Nischenprodukten finden? Spielerisch werden mir die trägen Schießereien nie ans Herz wachsen. Obwohl alle drei Titel ("Chaos Field", "Radilgy", "Karous") mit teils cleverem Scoresystem und guten Einfällen (z.B. Bullet-Scheibenwischer) aufwarten, will der Funke nicht überspringen: Was fehlt, sind Dynamik und ein Überraschungsmoment. Grafisch sind vor allem "Radilgy" und "Karous" mit ihrem spartanischen Cel-Shading-Look Geschmackssache. Was bleibt, ist eine günstige Sammlung für alle, die die Dreamcast-, PS2- und Cube-Versionen der Schießereien verpasst haben. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com







Wii Dreimal Ballern mit massig Projektilen: "Karous" ist grau, "Radilgy" bunter und "Chaosfield" am buntesten (von links).

Entwickler **Milestone, Japan**
Hersteller **UFO**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**
» 3 Shoot'em-Ups enthalten
» Bildschirm-Kippen ('Tate') möglich

SPIELSPASS 59

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Mittelmaß mal drei ergibt immer noch kein gutes Spiel. Dafür stimmt der Preis – Sammler sichern sich die Baller-Collection.



Der Architekt von Pier Solar

M! im Gespräch mit Daniel Horvath, Grafiker bei WaterMelon, dem ambitioniertesten Homebrew-Team aller Zeiten.



Name: **Daniel Horvath**
Position: **Grafiker**
Bei WaterMelon seit: **2007**

Daniel lebt in Frankfurt am Main, ist 28 Jahre alt und bastelt in seiner Freizeit an Spielen für Retro-Konsolen.



Anlässlich des zwanzigjährigen Mega-Drive-Jubiläums entwickelt die internationale Homebrew-Truppe WaterMelon ein brandneues 16-Bit-Rollenspiel und bietet "Pier Solar and the Great Architects" sogar auf echten Modulen an. Mit leichter Verspätung befindet sich das nostalgische RPG nun auf der Zielgeraden – M! suchte das Gespräch mit Grafiker Daniel Horvath. *mw*

M! Games: Wieso entwickelt Ihr jetzt noch fürs Mega Drive?
Daniel Horvath: "Pier Solar" ging aus einem Sega-Homebrew-Forum namens Eidolon's Inn (1) hervor. Wir dachten uns, es wäre cool, ein RPG im japanischen Stil für das Mega Drive zu machen, weil die Konsole nicht so gut damit versorgt wurde wie das SNES.

Wie kommt Ihr an die Module?
Die Module lassen wir in Hongkong fertigen. Dort werden schon seit 2006 ehemalige Mega-Drive-Piratenspiele (2) übersetzt und verkauft. In China existieren noch die Möglichkeiten, solche Module günstig herzustellen. Wir wollten nicht nur einen ROM-Download anbieten, sondern das echte Gefühl von damals für die Konsolenbesitzer wiederherstellen.

Ihr liefert auch eine Mega-CD-Version?
Nicht ganz. Wir legen dem Modul eine CD bei, und wenn man ein Mega-CD besitzt, kann man den Soundtrack davon einspielen. Das hat es bisher noch nicht gegeben und wir nutzen die Vorteile beider Systeme.

Müsst Ihr für die Veröffentlichung in Deutschland eine USK-Freigabe einholen?
Nein. Man kauft das Spiel ja aus Hongkong und die deutsche Sprache ist einfach mit drauf.

Wann erscheint "Pier Solar"?
Wir wollen uns jetzt, nachdem wir es einmal verschieben mussten, nicht mehr auf ein genaues Datum festlegen. Aber wir rechnen mit einem Release im Mai.

Eigentlich wolltet Ihr das Spiel 2008 veröffentlichen. Warum musstet Ihr es verschieben?
Einer unserer Grafiker hat uns verlassen und verboten, seine Grafiken weiterhin zu nutzen. Danach haben wir Verträge mit allen Teammitgliedern aufgesetzt, damit so etwas nicht noch einmal passiert. Letztendlich haben wir zahlende Kunden, die nicht erfreut sein werden, wenn das Projekt aufgrund irgendwelcher Zwistigkeiten in der Gruppe immer wieder verschoben wird.

Wie viele Kunden habt Ihr denn?
Bisher steuern wir auf die 1.000 Vorbestellungen zu, was für ein Homebrew-Projekt schon ganz gut ist, und ich denke, dass 2.000 verkaufte Exemplare möglich sein dürften.

Wo liegen die größten Unterschiede zwischen der Demo auf Eurer Webseite und der fertigen Version?
Wohl im Kampfsystem. Das in der Demo war noch sehr rudimentär. Auch die Grafiken sind überarbeitet worden, damit ein noch farbenfroherer Eindruck entsteht. Außerdem wurden zwei von drei Charakterbildern ausgetauscht. Letztendlich werden die Porträts in den Dialogfenstern auch ihren Mund bewegen und sprechen. Die Demo basiert noch auf einer älteren Version der Engine, wo etwa 30% weniger Animationen möglich waren. (3)

Sind Story und RPG-Mechanik wie die Werte der Monster usw. schon fertig?
Die Story ist fertig. Charakterwerte oder die Stärke von Monstern werden während dem Scripten und dem Testen ausbalanciert.

Was sind Eure Vorbilder aus der 16-Bit-Ära?
Das ist je nach Teammitglied verschieden. Die Hardcore-Sega-Fans nennen natürlich "Lunar" oder "Phantasy Star 4". Ich persönlich sage eher "Final Fantasy VI" oder "Chrono Trigger". Das sind Spiele, die so damals auf dem Mega Drive nicht erreicht wurden: visuell, soundtechnisch usw. Mein Ziel für "Pier" ist, dem SNES-Look näherzukommen.



3 » Von der ersten Tech-Demo im Homebrew-Forum über die Demo-Version von Anfang 2008 bis zum fertigen Produkt wurden Engine und Grafiken kontinuierlich verbessert.



1 » Unter www.eidolons-inn.net knüpfen interessierte Homebrewer Kontakte und finden Tools und mehr.





2 » Die Retro-Publisher des Super Fighter Teams übersetzten das in Taiwan entwickelte RPG "Beggar Prince" und veröffentlichten es 2006 für Mega Drive.

»Mein persönliches Ziel für "Pier" ist, dem SNES-Look näherzukommen.«

Woher kommen die Teammitglieder von WaterMelon?
Wir sind sehr international. Wir haben Mitglieder aus allen möglichen Ländern: Frankreich, Myanmar, Brasilien, Schweden usw.

Habt Ihr Euch schon einmal im richtigen Leben getroffen?
Bisher haben sich noch keine zwei Leute des Teams jemals getroffen! Im Moment würde das unser Budget sprengen.

Das macht aber keiner von Euch hauptberuflich, oder?
Nein, wir haben alle noch normale Jobs nebenbei. Das ist ein reines Hobbyprojekt, deshalb verkaufen wir das Spiel auch zum Produktionspreis.

Was machst Du im richtigen Leben?
Ich hacke Tracking-Nummern für die Datenbank eines großen Versandunternehmens ein. Kein sehr aufregender Job. Als ich von "Pier Solar" gelesen habe, bewarb ich mich und wurde genommen.

In welcher Position?
Ich bin Grafiker für Charaktere, Hintergründe und Monster. Von allem ein bisschen, aber nichts, was ich alleine machen würde. Das ist bei uns etwas chaotisch, auch weil die Leute unterschiedlich Zeit haben.

Und wie muss man sich Deinen Arbeitsablauf vorstellen?
Bitmaps erstelle ich in einem herkömmlichen Grafik-Programm. Für Animationen nutzen wir Editoren aus unserem selbst gemachten Toolpaket. Das stammt von unserem Teamleiter Tulio Adriano und unserem Programmierer Fonzie, das ist sein Nickname.

Darfst Du seinen wahren Namen nicht verraten?
Doch, darf ich schon, ich kann ihn nur nicht aussprechen (lacht)! (Gwenael Godde, Anm. d. Red.)

Schicken alle Teammitglieder ihre Beiträge an eine Person, die alles zusammenträgt?
Wir haben ein Entwicklerforum, wo alle Sachen gepostet werden. Dort kann jedes Teammitglied seine Kommentare und Verbesserungsvorschläge abgeben. Also könnte ich z.B. auch die Musik kritisieren.

Wie laufen solche Diskussionen ab?
Zu dem Zeitpunkt, als der Grafiker, der uns dann verlassen hat, noch im Team war, gab es viele Konflikte. Die Stimmung war gereizt und Themen wurde zu Tode diskutiert. Inzwischen akzeptieren wir es aber, wenn der jeweils Verantwortliche eine Kritik nicht annimmt, weil er sich mit dem Thema eben am besten auskennt.

Hast Du Tipps für Leser, die in der Homebrew-Szene aktiv werden wollen?
Man sollte sich nicht damit bewerben, dass man alles kann. Lieber ehrlich sein und auch sagen, wenn man Anfänger ist. Das war ich auch und wurde trotzdem genommen. Wenn man ein Projekt selber anfängt, sollte man sich nicht so große Ziele stecken. Vielleicht nicht gleich mit einem Rollenspiel anfangen, sondern eher ein Shoot'em-Up machen.

Was sind Eure Zukunftspläne?
Wenn wir erst einmal die Mega-Drive-Version fertig haben, wollen wir sehen, auf welche Plattformen man "Pier Solar" umsetzen kann. Sei es online über XNA (Microsoft Toolpaket zur Entwicklung für Windows und 360, Anm. d. Red.) oder auf anderen Retro-Konsolen wie dem Jaguar.

Ist das SNES denkbar?
Eher weniger, weil wir ja alle nostalgische Sega-Fans sind und Nintendo früher doch immer der große... äh...

...Feind war?
Genau (lacht)! Spaß beiseite, ich habe selbst ein SNES, aber so würden wir unser Vorhaben, die RPG-Sparte hier ein wenig auszugleichen, sabotieren. Außerdem ist es schwieriger fürs SNES zu entwickeln. Nach "Pier Solar" wollen einige von uns sicher weitermachen. Ein paar haben schon jetzt kleinere Projekte nebenbei laufen. Ich arbeite z.B. an Lynxopoly, einer Lynx-Variante von Monopoly. Wir werden aber auf jeden Fall weiter als WaterMelon zusammenarbeiten.

Pier Solar and the Great Architects

Mit der unerschütterlichen Zuversicht weltrettender 16-Bit-Männlein purzeln der kräuterkundige Hoston, Erfinder Edessot und Grazie Alina in ein klassisches Abenteuer, das sie bis zum Fundament einer Fantasy-Welt führen wird, deren Schicksal von den 1.000 Jahre alten Bauwerken mysteriöser Architekten beeinflusst wird. Auf der Homepage www.piersolar.com findet Ihr neben Bildern und einem Vorbestellungsformular für das fertige Spiel auch eine Demo, die Ihr per Emulator zum Laufen bringt. Sie enthält zwar teils noch recht simple Grafiken und ein einfaches Rundenkampf-System, versprüht aber sofort den pixeligen Charme der goldenen RPG-Ära. Die Story der Demo führt Euch auf der Suche nach einem Heilmittel für Hostons Vater in eine schummrige Waldhöhle, in der Ihr alle paar Schritte in traditionelle Zufallskämpfe stolpert. Hier könnt Ihr neben diversen Attacken und magischen Manövern auch eine Runde aussetzen, um Eure Kräfte für besonders heftige Attacken zu sammeln. Im fertigen Spiel dürft Ihr Eure Partymitglieder auch per KI-Modus kämpfen lassen und nutzt die taktischen Vorteile eines Elementarsystems.



Der Horror-Hummer lädt zum Bosskampf für bis zu fünf Partymitglieder.


Die Schauplätze müssen sich hinter Genre-Klassikern nicht verstecken.


Im Gänsemarsch kämpft sich Hostons Heroenquintett durch Eishöhlen.


Edessots drolliger Roboter fungiert bei Bedarf nicht nur als mobiler Navigator.


Jeder Landstrich verfügt über individuelle architektonische Merkmale.

Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

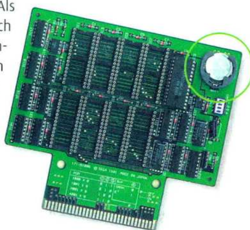
Leere Batterien

Ich habe eine Frage zum Thema "eingebaute Batterie" als Speichermedium: Ich habe vor einiger Zeit einen Dreamcast bei eBay ersteigert, doch die mitgelieferte VMU war nicht in der Lage, Spielstände zu speichern. Soweit ich weiß, funktioniert die VMU mit einer eingebauten Batterie. Ebenso hatte ich vor Jahren einige Mega-Drive-Spiele mit eingebauter Batterie, bei denen kein Speichern mehr möglich war (z.B. "Sonic 3"). Meine Vermutung: Wenn die Batterie ihren Geist aufgibt, sind die Spielstände dahin und weiteres Speichern unmöglich. Wenn ich in Zukunft eine neue VMU oder eine Cartridge mit eingebauter Batterie ersteigern will, muss ich dann davon ausgehen, dass Speichern nach all den Jahren seit Produktion nicht mehr möglich ist?! Lässt sich so eine Batterie gegebenenfalls austauschen?

René, via E-Mail

Bei der VMU ist es normalerweise egal, ob eine Batterie eingelegt ist oder nicht. Spielstände sollten problemlos gespeichert und geladen werden. Minispiele auf der VMU sind dagegen ohne Batterie nicht spielbar. Zum Austausch schraubst Du die Unterseite auf und wechselst die beiden CR-2032 Lithium-Batterien aus. In Deinem Fall sieht es eher nach einem Hardwaredefekt aus. Bei eBay gibt es für einige Euro Ersatz-VMUs.

Bei Modulen wird es komplizierter. Meist halten Spielstände auf Nintendo- oder Sega-Modulen über 20 Jahre. Dennoch entleert sich die Batterie, die den für Spielstände zuständigen SRAM-Chip speist. Für einen Austausch schraubst Du das Modul auf. Bei Nintendo-Cartridges benötigst Du einen Tri-Wing-Schraubenzieher (im Fachhandel erhältlich). Bei Sega-Modulen variiert dagegen die Bauform. Auf der Platine ist die Batterie normalerweise am Plus- und Minus-Pol angelötet (Bild unten). Deswegen ist etwas Erfahrung mit dem Lötkolben notwendig, um diese durch eine frische Batterie auszutauschen. Als überaus kundenfreundlich erweist sich Nintendo: Hier kannst Du Module einschicken und die Batterie austauschen lassen, was je nach Plattform 4-6 Euro kostet. Schau unter www.nintendo.de in den Kundenservice-Bereich: Unter 'Weitere Nintendo-Systeme' findet sich der Menüpunkt Reparatur. Dort erhältst Du die Adresse und Einsende-Hinweise.



Gut gekühlt?

Ich habe kürzlich gelesen, dass es für die Xbox 360 einen Aufsatz zur besseren Kühlung geben soll. Dies kann unter Umständen den 'Ring of Death' verhindern. Er nennt sich 'Intercooler' und soll nur von der Marke Nyko richtig nützlich sein. Könntet Ihr nicht mal einen Bericht über Kühlmöglichkeiten der Xbox 360 bringen, wie es sich mit der Lautstärke verhält und wie es mit dem 'Ring of Death' bei den neuen Xboxen ist?

Benjamin Schmitz, via E-Mail



Grundsätzlich raten wir von aufsteckbaren Lüftern und Kühlern ab. Auch wenn diese Peripherie eine bessere Kühlung verspricht, besteht meist die Gefahr eines Hitzestaus. Denn zunächst verengen diese Geräte die Lüftungsschlitze. Jede Konsole benötigt aber Raum, um warme Abluft abzuführen und kalte Luft anzusaugen. Nur so können die Prozessoren ausreichend gekühlt werden. Wird hier der Luftstrom gehemmt, kann es schnell zur Überhitzung kommen. Lasst Eure Konsolen 'atmen': Stellt die Hardware nicht zu nah an Wänden oder Wärmequellen wie Heizungen auf.

Eine weitere Gefahr bei externen Lüftern ist die Bauweise: Bei einer falschen Konstruktion oder falscher Lüfterdrehzahl kann die Wärmeabfuhr der Konsole weiter gehemmt werden. Außerdem entwickelt sich garantiert ein Hitzestau, wenn die Peripherie einmal ausfällt – sei es durch einen Defekt oder einen Wackelkontakt.

Im besten Fall stürzt die Konsole ab und muss neu gestartet werden. Der schlimmste Fall führt zu einem irreparablen Hardware-Defekt. Gerade die Xbox 360 ist hier berüchtigt mit dem oft auf Hitzeprobleme zurückzuführenden 'Ring of Death'. Doch auch für diesen Fall nützen externe Lüfter nichts, um die Lebenserwartung der Konsole zu verlängern. Außerdem: Durch einen Zusatzlüfter wird die Konsole garantiert nicht leiser. Xbox-360-Geräte neueren Datums sind übrigens weniger anfällig für den 'Ring of Death' – dennoch kann ein Defekt (wie auch bei der PS3 oder Wii) nie ausgeschlossen werden.

DR. M! GLOSSAR



VMU » Die Visual Memory Unit (in Japan: Visual Memory System) dient vorrangig als Speicherkarte für Spielstände auf Segas Dreamcast und wird in die Oberseite des Controllers gesteckt. Das Kästchen besitzt ein LC-Display, in das Spielinformationen (z.B. Lebensenergie) eingeblendet werden. Ebenso ist die VMU mit einem Steuerkreuz samt Buttons ausgestattet und dient als simples Handheld. Manche Dreamcast-Titel übertragen Minispiele auf das Gerät, mit denen Ihr auch unterwegs Spaß habt. So könnt Ihr in "Sonic Adventure" putzige Chao-Kreaturen aufziehen, in "Skies of Arcadia" Nebenquests erledigen oder in "Power Stone" Geschicklichkeitseinlagen absolvieren. Leider verbrauchen diese Spielchen viel Speicherplatz und teuren Batteriestrom.

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de



Ohne Havok Physics unmöglich: "Half-Life 2" (Xbox 360, PS3) von Entwickler Valve bindet Physik als wichtiges Spielelement ins Geschehen ein.

Havok

Spielerische Physik – Teil 2

In der letzten Ausgabe haben wir uns damit beschäftigt, was eine Physik-Engine leistet und was sie von einer Grafik-Engine unterscheidet. In dieser Ausgabe widmen wir uns den Funktionen von Havok Physics und wagen einen Blick in die Zukunft.

Was kann Havok Physics?

Havok Physics wurde entwickelt, um die Interaktion zwischen Charakteren sowie Objekten in Echtzeit zu ermöglichen und um Objekten physikalisch korrekte Eigenschaften zu verpassen. Die Hauptfunktionen von Havok Physics sind:

- **Charakter-Animation mit Ragdoll-Effekten: Als Ragdoll bezeichnet man einen Algorithmus, der das Bewegungsverhalten von unbelebten menschlichen Körpern simuliert und die passenden Animationen erzeugt. Mit einer Physik-Engine wird eine Szene auf Grundlage physikalischer Gesetze berechnet. Das ermöglicht zum Beispiel das korrekte Fallen von virtuellen Charakteren und das Anstoßen an Gegenständen.**
- **Simulation von physikalischen Effekten in der Umwelt: Ein Beispiel sind hier Fahnen, die realistisch im Wind wehen, oder umfallende Kisten, die abhängig von ihrer Fallhöhe zerbrechen.**
- **Simulation von Fahrzeugbewegungen.**

Außerdem ist es mithilfe von Plugins möglich, Havok in verschiedene 3D-Programme wie Autodesk 3ds Max oder Maya zu importieren, um dort eigene Animationen zu erstellen.

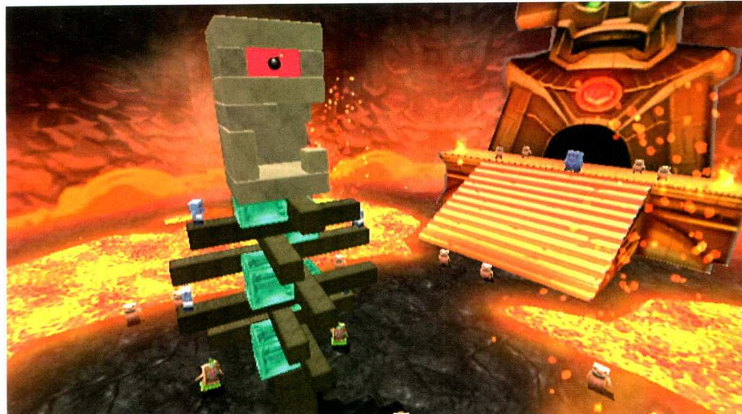
Havok Physics wurde in der Sprache C/C++ geschrieben und ist auf allen Systemen lauffähig, für die ein C oder C++ Compiler verfügbar ist. Dieser übersetzt den Programmcode für die entsprechende Hardware. Aktuell werden sowohl Windows als auch Linux sowie alle aktuellen Konsolen (PS3, Xbox 360, Wii) und Sonys PSP unterstützt.

Gegenwart und Zukunftsaussichten

Im September 2007 wurde Havok von Intel aufgekauft. Der Chip-Spezialist will in diesem Jahr Grafikchips anbieten und diese auch als Anwendungsbeschleuniger vermarkten. Bei der Entwicklung einer Physikbeschleunigung für Grafikkarten arbeitet Havok eng mit dem Prozessor-Hersteller AMD zusammen.

Diese Kooperation war ein logischer Schritt, nachdem nVidia die Firma Ageia vor einem Jahr übernommen und deren PhysX Engine auf den hauseigenen Grafikkarten der GeForce-Serie lauffähig machte. In Zukunft werden für Havok Physics weiterhin modulare Erweiterungen erscheinen, wovon bereits die siebte auf der diesjährigen Game Developers Conference im März vorgestellt wird.

Schließlich erfreut sich Havok Physics auch bei kommenden Spielen wie "Assassin's Creed 2", "Boom Blox Bash Party" oder "Diablo 3" großer Beliebtheit. Auch nach 10 Jahren auf dem Markt verwöhnt uns die Engine mit noch realistischeren Physik-Simulationen. In diesem Sinne: auf die nächsten 10 Jahre!


Es geht auch gewaltfrei: Havok Physics in der friedlichen Klötzchenschieberei "Boom Blox" für Wii.

In Zusammenarbeit mit



ALEXANDER TRIESCH



Der Autor ist Student an der Frankfurter Games Academy und studiert Gamedesign im 2. Semester.



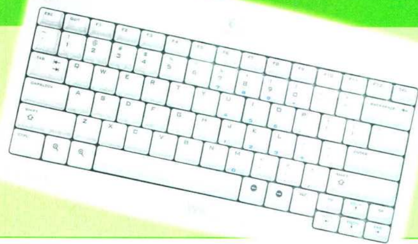
Zubehör-Berater

Verwirrt im unüberschaubaren Peripherie-Dschungel? Wir stellen Euch das nützlichste Zubehör für Nintendos Wii vor.

Wer Zubehör für seine Wii-Konsole sucht, wird von einer Unmenge an fragwürdigen Accessoires geradezu erschlagen. In den hiesigen Elektromärkten findet der interessierte Zocker stapelweise schick verpackte Goodies. Doch Vorsicht: So manches vermeintliche Schnäppchen entpuppt sich als Geldverschwendung. M! untersucht, welche Peripherie Euch echten Mehrwert bietet. *ts*

TASTATUR

Logitech bietet eine kompakte Tastatur an: Das schicke Cordless Keyboard für 30 Euro ist kabellos und findet mit dem mitgelieferten USB-Dongle Anschluss an der Konsole. Das beschleunigt Texteingaben beim Surfen ebenso wie das Versenden von Nachrichten auf der Wii-Pinnwand. Überraschend wie praktisch: Das weiße Keyboard funktioniert auch an der PS3 und am PC klaglos.



LADESTATIONEN

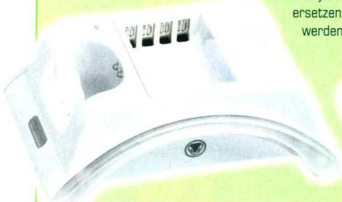
Ein Problem, das bereits nach einigen Spielstunden auftritt: Die Batterien der Wii-Remote leeren sich. Ersatz finden umwelt- und geldbewusste Zocker in Ladestationen: Das 'Charging Station Dual Pack' (1) von Bigben für 25 Euro besitzt neben einer Ladestation auch zwei Akkus mit einer Leistung von 1.200 mAh. Diese ersetzen die Batterien und den Batteriedeckel an der Unterseite der Wii-Remote. Geladen wird per USB-Kabel direkt an der Rückseite der Konsole. Hama bietet die baugleiche Dual-Ladestation für 30 Euro an. Wer's günstiger haben will, greift zum 'Wii Dual Charge Dock' von Logic3 mit demselben Lieferumfang – für 20 Euro ist die Verarbeitung aber auch schlechter. Die 'Charging Cradle' (2) von Snakebyte (40 Euro) kann zwar zwei Remotes sowie vier weitere AA- und AAA-Batterie-Akkus laden, wird aber nur mit einem 900 mAh-Akku ausgeliefert. Das Laden funktioniert hier auch ohne angeschaltete Wii-Konsole: Eine mitgelieferte Weiche holt sich den Saft direkt am Stromanschluss der Konsole.

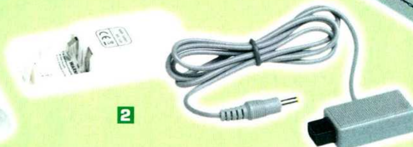
Neben Ladestationen gibt es auch Lösungen für das Balance Board von "Wii Fit": Die Akkus (3) von Snakebyte (15 Euro), Logic3 (25 Euro) oder Hama (20 Euro) ersetzen die ansonsten benötigten vier AA-Batterien und werden ebenso per USB-Kabel an der Konsole geladen.


3



1




2

SENSORBARS



2
1

Nervig: Das dünne Stolperkabel der Nintendo Sensorbar muss mühselig im heimischen Wohnzimmer verlegt werden. Doch dabei wird die Infrarot-Leiste nur mit Strom versorgt – eine Datenverbindung besteht nicht. Deswegen bieten Dritthersteller eine kabellose Variante an. Für 15 Euro bekommt Ihr batteriebetriebene Sensorleisten von Snakebyte ('Wii Wireless Sensor Bar', Nr. 1), Hama ('Kabellose Empfängerleiste') oder Logic3 mit einer Laufzeit von bis zu 30 Stunden. Die 'Wireless Sensor Bar' (2) von Logic3 sieht zwar klotzig aus, besitzt aber einen stabilen Stand. Zudem bietet sie einen Timer, der die Peripherie nach ein oder zwei Stunden automatisch abschaltet. So werden die vier mitgelieferten AA-Batterien geschont. Besser sind hier natürlich Akkus.

CONTROLLER-AUFSÄTZE

1

2

3

Für die Wii-Remote gibt es zahlreiche sinnlose Plastik-Halterungen vom Tischtennisschläger übers Kochbesteck bis zum beleuchteten Schwert. Doch letztlich bringen nur Pistolen-Aufsätze für Lightgun-Shooter oder Ego-Ballereien wie "Red Steel" oder "Call of Duty" ein Plus an Spielspaß. Hier hat Nintendo selbst mit dem vorbildlich verarbeiteten 'Zapper' (1) vorgesorgt. Für 30 Euro erhaltet Ihr zusätzlich die Armbrustballerei "Link's Crossbow Training", deren Spielumfang aber etwas knapp geraten ist. Günstiger geht es mit Speedlinks 'Light Gun Kit' (2) für 15 Euro. Bei beiden Geräten klemmt Ihr Fernbedienung sowie Nunchuk hintereinander in die Peripherie. Beim 'Laser Blaster' (3) von Brooklyn montiert Ihr dagegen den Nunchuk seitlich wie bei Namcos G-Con-3-Hardware. Dumm nur, dass die Nunchuk-Halterung im Eifer des Gefechts oft herausrutscht. Von Hama bekommt Ihr dagegen mit dem 20 Euro teuren "Blaster Pro" eine Pistolenattrappe. Martialischer geht es mit dem Schrotflinten-Nachbau Blaster (4) von Brooklyn für 20 Euro.

Neben diesen Knarren sind Griffschalen zur ergonomischeren Bedienung von 'Virtual Console'-Titeln sinnvoll. Mit der 'Griffhalterung für Wii-Mote' (5) von Hama (10 Euro) und dem 'Controller goes Gamepad' (Speed-Link, 7 Euro) liegt die quer gehaltene Fernbedienung deutlich angenehmer in der Hand. Für den Classic Controller gibt es außerdem den 'Wireless Grip' (6) von Hama für 10 Euro.

4

5

6

LENKRAD



Neben zahllosen Aufsteck-Sätzen in Form eines Lenkrads bietet Logitech ein echtes Lenkrad für Nintendos Wii an. Für 80 Euro erhaltet Ihr ein gut verarbeitetes Steuergerät mit Schenkelauflage, aber ohne Pedale und Tischbefestigung. Leider wird das 'Speed Force Wireless' nur von "Need for Speed Undercover" unterstützt. In einer der nächsten Ausgaben gibt es dazu einen großen Lenkradvergleich.

CLASSIC CONTROLLER



Taugt Euch Nintendos Classic Controller nicht, greift Ihr zu Snakebytes Retro Controller (20 Euro) oder dem Logic3 Freebird (20 Euro). Die baugleichen Pads sind für ca. 30 Euro auch in einer kabellosen Variante erhältlich und liegen dank größeren Griffmulden besser in der Hand als das Original. Lediglich das Steuerkreuz zieht den Kürzeren.

CONTROLLER



Das Angebot an alternativen Wii-Remotes ist überraschend überschaubar. Nur wenige Hersteller wagen den Nachbau: Snakebyte bietet mit dem 'Remote XS Controller' (1) für 40 Euro eine Alternative in Schwarz an. Leider besitzen die Tasten einen schwammigeren Druckpunkt als das Original und das Steuerkreuz ist nur für kleine Hände geeignet.

Anders beim Nunchuk: Viele Dritthersteller bieten hier auch kabellose Alternativen an. Der zum Original fast baugleiche 'Wireless Duo-FX' (2) von Bigben (30 Euro) bietet gute Ergonomie und einen Classic-Controller-Modus, mit dem Ihr Virtual-Console-Titel zocken könnt. Beim schwarzen 'Wireless Motion XS Controller' (3) von Snakebyte für 30 Euro liegen dagegen C- und Z-Button zu nahe beieinander. Während diese beiden Modelle zwei AAA-Batterien benötigen, kommt der 'Wireless Nunchuk' (4) von Logic3 (30 Euro) mit einem integrierten Akku daher. Dieser wird per USB-Kabel an der Wii-Konsole geladen. Jeder kabellose Nunchuk erhält die Funkverbindung mittels kleinem Adapter, den Ihr am unteren Ende der Wii-Remote stöpselt. Logic3s kabelgebundene Nunchuk-Alternative 'Funchuk' (5) gibt es in sechs Farben. Die 20 Euro teure Peripherie besitzt einen großen Analogstick, aber eine zu kurze und damit unergonomische Form.

1

2

3

4

5



Medienzentrale PS3

TV und Radio aus dem Internet: Der kostenlose "PS3 Media Server" macht die Sony-Konsole mit zahlreichen Online-Angeboten kompatibel.

Während PSP-Besitzer schon lange Videocasts und Online-Radio genießen, mussten sich PS3-Nutzer bislang mit Videos und MP3s von der Festplatte begnügen. Eine kostenlose Alternative zur Serversoftware "Twonky Media" (M! 03/09) sorgt jetzt für Abhilfe: Mittels eingebautem Transcoder schlägt der "PS3 Media Server" eine Brücke zwischen Online-Angeboten, Dateiformaten und Eurer Sony-Konsole.

Jede Menge Software

Als Multimedia-Server nutzt Ihr einen Windows-PC: Für Videos mit HD-Auflösung empfehlen wir einen DualCore-Prozessor, außerdem solltet Ihr PC und Konsole per LAN-Kabel verbinden – bei Wi-Fi kann es schon mal ruckelig werden. Die Installation von "Java SE Runtime Environment" und dem "PS3 Media Server" (siehe Internet-Adressen) klappt problemlos – wenige Sekunden nach dem Start der Software erscheint die Verbindung im Hauptmenü der PS3. Unter 'Navigations/Freigabeeinstellungen' könnt Ihr wie bei "Twonky Media" Ordner auf der PC-Festplatte für die Konsole freigeben und deren Präsentation variieren – auf Wunsch werden Vorschau-Icons erstellt, Archivdateien (wie ZIP, RAR und ISO) eingebunden und eine Mediathek aktiviert. Damit der "PS3 Media Server" Online-Inhalte und verschiedenste Multimediaformate mit der PS3 kompatibel macht, wird aber weitere Software benötigt: Unbedingt erforderlich sind das "K-Lite Codec Pack" und der "VLC Media Player". Wer die Kompatibilität weiter ausbauen möchte, kann zudem die Software "AviSynth" installieren und in deren Plugin-Ordner den "VSFilter" kopieren. Je umfangreicher die Vorbereitung, desto mehr Inhalte könnt Ihr abspielen.

Multimedia-Dolmetscher

Der Transcoder fungiert als Dolmetscher für Multimedia-Inhalte, die sonst nicht mit der PS3 kompatibel sind: Der PC wandelt sie in Echtzeit und sendet sie an die Konsole. Nachdem Ihr die Zusatzsoftware installiert habt, könnt Ihr sie im Menü 'Transkodierungs Einstellungen' mit dem Stecker-Icon aktivieren: Nutzt als primäre Engine den "MEncoder" für Videodateien, "MPlayer Audio" für Audiodateien und "VideoLan" für das Streaming. Bei Bedarf wechselt Ihr zur Alternative mit "AviSynth". Weitere Einstellungen sind nicht nötig, Profis können jedoch in den Untermenüs mit der Qualität von Bild und Ton experimentieren. Der Transcoder funktioniert auch mit freigegebenen Dateien auf Eurer PC-Festplatte: In

DIE KONFIGURATION

Status

PS3 wurde gefunden !

Transkodierungs Puffer Status: 68180 bytes

I/O Statistiken:
Jetzige Bitrate: 4194 kb/s | Höchste Bitrate: 1197211 kb/s

Problemloser Start: Wenn PS3 und PC korrekt fürs Netzwerk eingerichtet sind, findet die Software Eure Konsole automatisch.

Navigations/Analysieren Einstellungen

- [ ] Thumbnail Erstellung
- Thumbnail suchen position (in Sekunden): 1
- [x] .RAR/.ZIP/.CBR Archive durchsuchen
- [ ] Enable transcoded video copy on PS3 (Careful, files have no fixed size !)
- [ ] Aktiviere die Mediensammlung — Neustart der Mediensam...
- [x] Verstecke #Video Settings# Ordner
- [x] Verstecke Dateiendungen
- [x] Verstecke Transkodierungs-Engine Namen

Freigegebene Ordner

D:\MEDIASERVER\Bilder
D:\MEDIASERVER\Musik
D:\MEDIASERVER\Filme

Die nötige Kosmetik: Unter 'Navigations/Freigabeeinstellungen' organisiert Ihr Freigaben und Präsentation der Inhalte.

Allgemeine Transkodierung Einstellungen
Video Dateien Engines
- **MEncoder**
- Avisynth/MEncoder
- TsMuxer
- AviSynth/FFmpeg

Audio Dateien Engines
- **MPlayer Audio**
- FFmpeg Audio
- Audio High Fidelity

Video Web Streaming Engines
- **VideoLan Video Streaming**
- MEncoder Web
- MPlayer Video Dump

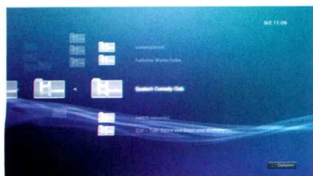
Audio Web Streaming Engines
- **VideoLan Audio Streaming**
- MPlayer Web

Sonst. Engines
- **FFmpeg DVR-MS Remux**
- Raws Thumbnailer

Engine in fett wird die primäre sein und wird das originale Video ersetzen

Aktiviert die zusätzlichen PC-Tools in den Einstellungen.

SO PRÄSENTIEREN SICH DIE WEB-INHALTE IM HAUPTMENÜ



Video- und Audioangebote organisiert Ihr nach Genres in diversen Unterordnern: Wir klicken uns zu den...



...Comedy-Angeboten, deren Elemente aktuell aus dem Internet abgerufen werden.


Unsere Wahl fällt auf Kalkofes "Modern Talking"-Parodie, die nach etwa fünf Sekunden startet.

den Server-Verzeichnissen des PS3-Hauptmenüs findet Ihr neben den Dateien das Untermenü '#--Transcode--#', in dem Ihr den Transcoder auf alle Dateien anwenden könnt – so bringt Ihr z.B. auch DivX-Videos der ersten Generation auf die Sony-Konsole.


WEB.conf - Editor

Datei Bearbeiten Format Ansicht ?

```
#Online-Radio
audiostream.www,Musik,Radio,Chillout=DI FM Chillout,http://www.di.fm/mp3/chillout.pls
audiostream.www,Musik,Radio,Chillout=PsyRadio Chillout,http://komplex2.psyradio.org:8030/listen.pls
audiostream.www,Musik,Radio,Chillout=Chromanova Ambient,http://85.25.86.69:8100/

#Audio Podcasts
audiofeed.www,Musik,Podcasts=http://www.pogoradio.com/?feed=podcast

#Videofeeds
videofeed.www,Videos,TV-Sendungen,News=http://podcast.heute.de/heute-video.xml
videofeed.www,Videos,TV-Sendungen,News=http://podcast.heute.de/journal-video.xml
videofeed.www,Videos,TV-Sendungen,News=http://www.n-tv.de/video-podcast/news.rss
videofeed.www,Videos,TV-Sendungen,News=http://bilder.rtl.de/podcast/vp_RTLAktuell/vp_RTLAktuell_podcast.xml
videofeed.www,Videos,TV-Sendungen,News=http://bilder.rtl.de/podcast/vp_nachtjournal/RTLnachtjournal_vp.xml

videofeed.www,Videos,TV-Sendungen,Comedy=http://www.prosieben.de/podcast/comedystreet/rss
videofeed.www,Videos,TV-Sendungen,Comedy=http://www.prosieben.de/podcast/kalkofesmattscheibe/rss
videofeed.www,Videos,TV-Sendungen,Comedy=http://www.prosieben.de/podcast/quatschcomedyclub/index.xml
videofeed.www,Videos,TV-Sendungen,Comedy=http://www.prosieben.de/podcast/switchreloaded/rss
videofeed.www,Videos,TV-Sendungen,Comedy=http://content.zdf.de/podcast/zdf_f21/f21toll_v.xml
```

Die Links organisiert Ihr in der Datei "WEB.conf": Tragt sie nach der vorgegebenen Syntax ein oder nutzt unser Beispiel.

Die Online-Angebote

Richtig mächtig wird der "PS3 Media Server" aber erst durch die Einbindung von Internet-Angeboten: Ihr dürft allerlei Streams (z.B. Online-Radio) und dynamische Multimedia-Inhalte (z.B. Podcasts via RSS-Link) ins Hauptmenü der PS3 einbinden. Sie erscheinen dort wie eine Freigabe von der Festplatte. Auch die Struktur der Unterordner darf bestimmt werden – so könnt Ihr sogar Link-Archive erstellen. Die Organisation der Links ist jedoch etwas knifflig, weil Ihr sie in einer Textdatei arrangieren müsst: Öffnet im Installationsordner des "PS3 Media Server" die Datei 'WEB.conf' mit dem Texteditor, dort weist Euch eine Einleitung auf das benötigte Format der Links hin. Ihr bestimmt Typ, PS3-Pfad und Internet-Adresse – einige Angebote aus Frankreich sind als Beispiele voreingestellt. Natürlich wollt Ihr eigene Inhalte sammeln: Etwa mit der Zeile 'videofeed.WWW=http://podcast.heute.de/heute-video.xml' erstellt Ihr im "PS3 Media Server" den Freigabeordner 'WWW', in dem Ihr die Podcast-Version der Heute-Nachrichten abruft. Den Stream des Radiosenders 'Metal Pure' bringt Ihr mit der Zeile 'audiostream.WWW=Pure Metal,http://pure-metal.org:29000' auf Eure Konsolenhardware. Die nötigen Links findet Ihr mittels zweier Verzeichnisse aus unseren Internetadressen – dort dürft Ihr sie auch antesten. Leider funktionieren bei Weitem nicht alle Angebote auf der PS3, Ihr müsst die Links dummerweise einzeln ausprobieren. Neben den Podcasts dürft Ihr übrigens auch andere Multimedia-Feeds einbauen, die auf dynamischen RSS-Links basieren: So lassen sich etwa die neuesten Schnappschüsse vom Bilderportal 'Flickr' sowie verschiedene Favoriten- und Toplisten von 'YouTube' direkt ins PS3-Hauptmenü bringen – Vorschau-Icons inklusive! Wer fleißig experimentiert, wird zahlreiche weitere Angebote finden. Die Palette reicht von "Nur die Liebe zählt" und "Quatsch Comedy Club" bis zu exotischen Videoblogs von Privatpersonen – organisiert sie nach Euren Wünschen! *oe*



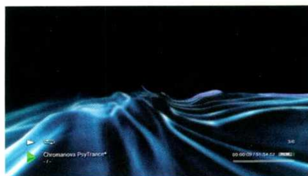
Manche Video-Angebote (hier "RTL Extra") erscheinen im falschen Bildformat.

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
AviSynth	http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=57023
Java SE Runtime Environment	http://java.sun.com/javase/downloads/index.jsp
K-Lite Codec Pack	http://k-lite-codec-pack.softonic.de/
Links zu Multimedia-Feeds	www.dopcast.de
Links zu Multimedia-Streams	www.surfmusic.de
PS3 Media Server	http://code.google.com/p/ps3mediaserver/downloads/list
VLC Media Player	www.videolan.org
VSFilter	http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=82303&package_id=84359
YouTube RSS-Feeds	www.youtube.com/rssls

PRAKTISCHE VERBESSERUNGEN FÜR DIE SONY-KONSOLE


Klasse: YouTube-Videos lassen sich dank Namen und Vorschaubild komfortabel durchstöbern.



Special-FX: Online-Radio dürft Ihr mit den Visualisierungen der PS3-Systemsoftware kombinieren.



Informiert: Viele Nachrichtensendungen empfangt Ihr als 16:9-Vollbild zu jeder Tageszeit!

Kostüme weg durch Bug?

"LittleBigPlanet" ist ein tolles Game, das ich sehr liebe. Um so mehr ärgert mich, was mir widerfahren ist! Vor dem Update 1.09 habe ich innerhalb eines Monats dreimal meinen Spielstand verloren, da ich nicht mehr speichern konnte. Nun war ich zunächst erleichtert, dass aufgrund des neuen Patches angeblich alle Fehler behoben wurden. Das ist aber leider nicht der Fall!

Ich bin ein leidenschaftlicher Kostümbastler und habe um die 80 inoffizielle Kostüme wie Batman und Spider-Man gebastelt, die in langer Arbeit entstanden sind. Nun zum Problem: Ich habe bereits 15 Kostüme nach dem neuen Patch verloren! Ich wollte sie anwählen, um mit diesen Charakteren zu spielen, aber es erscheint neben der Figur ein rotes Ausrufezeichen und ab da ist dieses Kostüm nicht mehr anwählbar.

Bitte macht das publik, um herauszufinden, ob andere auch dieses Problem nach dem neuen Patch haben! Ich habe diesen Vorfall den Machern Media Molecule geschrieben und bis dato keine Antwort erhalten.

Silvio Manasser, via E-Mail

Dieses Problem ist uns bislang nicht bekannt gewesen. Wir können Deinen Ärger aber durchaus nachvollziehen. Deshalb werden wir die Angelegenheit beobachten und freuen uns bis dahin auf Zuschriften unserer Leser: Habt Ihr ähnliche Erfahrungen mit "LittleBigPlanet" gemacht?

Freunde der Haptik

In Bezug auf Euer aktuelles Heft, das Vorwort auf Seite 3 und den Kommentar von Phil Harrison auf Seite 13, möchte ich zum Thema "Downloadspiele" einiges loswerden, was sicher auch viele andere Spieler befürworten würden:

Ich bin absolut gegen Spiele, die man nur online erwerben kann. Warum? Ganz einfach und für eingefleischte Sammler ein nachvollziehbarer Grund: Ich will mir mein vorbestelltes, voller Vorfreude erwartetes Spiel beim Händler kaufen können, nach Hause fahren, das Game auspacken, öffnen und mal kräftig dran riechen!

Ist das nicht herrlich? Der Duft von frisch gedruckten Anleitungen... um dann voller Erwartung das Game in die Konsole zu schieben und ausgiebig zu zocken. Und so nebenbei habe ich etwas, mit dem ich prahlen und mir ins Regal stellen kann.

Mal ehrlich, was ist besser? Ein Haufen voller Spiele oder nur eine Festplatte, wo Software drauf ist? Wenn das die Zukunft des Videospiels sein soll, dann ohne mich. Wie soll man bitte so nebenbei acht Gigabyte oder mehr downloaden? Ich würde mir auch Spiele wie "Super Street Fighter II Turbo HD Remix" (was für ein Wort!), "Echochrome" und "Wipeout HD" in Form einer Disc mit Verpackung und allem, was dazu gehört, sofort kaufen – auch wenn es 30 Euro oder mehr kostet.

Vor allem angesichts des persönlichen Wertes mancher Videospiele sind Online-Spiele unkaufbar. Ich weiß ja nicht, wie ein Nicht-Sammler denkt. Aber ich weiß sehr wohl, dass es viele Zocker gibt, die ihre Sammlung optisch wie spielerisch vergrößern möchten. Nicht umsonst gibt es Sammler-Editionen zu vielen Spielen!

Peter Richter, via E-Mail

Damit sprichst Du einen interessanten Punkt an. Das haptische Erlebnis, verbunden mit der von Dir beschriebenen Vorfreude kann ein steriler Download nicht ersetzen. Eine ähnliche Situation erlebt derzeit die Musikindustrie. Dort erfreuen sich Downloads über kommerzielle Portale zunehmender Beliebtheit. Allerdings sind Musikhörer gerade im Mainstream-Bereich der Charts mit weniger Leidenschaft bei der Sache, als gestandene Zocker. Die salomonische Lösung wäre, einfach beides anzubieten. Valves Steam-Plattform macht es für PC-Software vor.

Straßenbau erwünscht

Schon seit Jahren hoffe ich auf einen vernünftigen Strecken-Editor für meine Heimkonsolen. Aber was war? Nichts, gar nichts! Seit "V-Rally 2" für PSone gab es weder für PS2 und Xbox noch für die aktuelle Generation derartige Tools zum Streckenbau für Rennspiele. "TrackMania" ist ja schön und gut, aber erstens will ich mir keinen DS kaufen und zweitens wünsche ich mir den Editor für eine Rennsimulation auf den stationären Konsolen und nicht für einen mobilen Arcade-Racer. Im Test zu "Race Driver GRID" wurde nicht klar, ob die Xbox-360- oder die PS3-Version einen Strecken-Editor besitzt. Nur mal wieder die DS-Version, was mir unerklärlich ist. Ich will mich in Ruhe mehrere Stunden dem Gestalten von Strecken zu Hause widmen und nicht gehetzt irgendwo zwischen Tür und Angel.

"Project Gotham Racing 3" (oder doch Teil 4?) hatte ja immerhin einen Streckengenerator. Das war aber nicht das Gleiche wie ein Editor, da man ja nur vorgefertigte Straßen aneinanderreihen bzw. die Route vorgeben konnte. Kreative Dinge wie das Einbauen von Höhenunterschieden oder Radien von Kurven usw. sind da nicht möglich. Bin ich denn der einzige Konsolero weit und breit, der sich sehnlich einen Strecken-Editor für eine Rennsimulation à la "Gran Turismo" oder "Forza" wünscht? Wird es in absehbarer Zukunft ein derartiges Tool in einer Renn-Sim für Xbox 360 oder PS3 geben?

Harald T., via E-Mail

Voraussichtlich nicht. Der Trend geht seit Jahren hin zu mehr Strecken. Hatte das erste "Ridge Racer" nur einen Kurs, so sind es bei "Gran Turismo 4" bereits rund 50 Strecken. Durch die zunehmende Komplexität von Rennspielen entstünde ein erheblicher Mehraufwand bei der Programmierung, um die von Dir gewünschten Feinheiten zu ermöglichen. Was das für die Kosten und Entwicklungsdauer bedeutet, kannst Du Dir sicherlich vorstellen. Außerdem glauben wir, dass für ausgefuchste Editoren zu wenig Nachfrage besteht. Die meisten Racing-Fans sind mit schicken Tuning-Optionen vollkommen glücklich.

Aufmerksamer Leser

Etwas merkwürdig fand ich das Preview von "Resident Evil 5". Da schreibt Thomas Stuchlik doch extra, dass er die erste Hälfte des Spieles gezockt habe. Am Ende meint er jedoch, dass das Spiel von der ersten bis zur letzten Minute fessle. Er kennt die zweite Hälfte ja gar nicht, wie kann er so etwas dann sagen? Gut finde ich, dass es auch ein "Geht so"-Gesicht von Michael Herde in das Preview schaffte und nicht blind auf einen Superhit hingewiesen wurde.

Toll fand ich den News-Teil, den Ihr auf mehr Seiten erweitern solltet. Das neue In-Game-Hilfe-Patent von Nintendo finde ich einfach großartig, schließlich gibt es bestimmt genügend Spieler wie mich, die manchmal einfach nicht weiterkommen. Schön wäre es, wenn Ihr im Spielspaß-Kasten kurz schreiben würdet, ob ein Spiel einfach, mittel oder schwer ist.

Mit Interesse habe ich auch den Bericht über die unhaltbaren Aussagen über gewalthaltige Videospiele gelesen. Statt weiter zu stigmatisieren, sollte man hohe Strafen verhängen, wenn Verkäufer Spiele ab 18 an Jugendliche verkaufen oder Erwachsene Jugendlichen zugänglich machen. Dann würde sich das Problem von alleine lösen, gerade wenn Testkäufe von Jugendlichen gemacht werden würden – ähnlich wie bei Alkopops.

Stefan Thomsen, via E-Mail

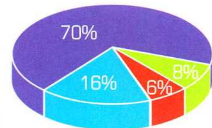
Auf unserer Preview-Version war nur die erste Hälfte des Spiels enthalten. Davon hat Thomas jede Minute genossen. Im fertigen Spiel hat sich sein Eindruck bestätigt. Michael hingegen war anfangs nicht sonderlich begeistert, in seiner Gesamtheit ist auch er mittlerweile von "Resident Evil 5" überzeugt, wie Du im Test in dieser Ausgabe nachlesen kannst.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

"Street Fighter IV" – alter Hut oder Genre-Überflieger?

- **A** Ich kann den Releasetermin kaum erwarten!
- **B** Mir reicht "Super Street Fighter II Turbo HD Remix" als Download-Alternative.
- **C** 2D-Beat'em-Ups sind Retro-Käse – ich prügle nur in 3D.
- **D** Prügelspiele mag ich generell nicht.



BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Zum Schwierigkeitsgrad: Begriffe wie "einfach" oder "schwer" sind zu subjektiv, um eine präzise, allgemeingültige Aussage zu treffen. Ist der Schwierigkeitsgrad zudem einstellbar, wird es noch kniffliger. Ist "einfach" wirklich "einfach" oder vielleicht doch schon anspruchsvoll? In Extremfällen wie "Prince of Persia" weisen wir im Text darauf hin.

Dämonischer Sport?

› Mir sind die Wurzeln Eures Heftes noch aus der Happy Computer bekannt. Die Power Play, Winnie Forster, Boris Schneider-Johne und Heinrich Lenhardt habe ich immer noch als unterhaltsame Jugendautoritäten in Erinnerung.

In meiner Wohngemeinschaft haben die Mitbewohner immer die neueste Ausgabe der M! auf dem Klo ausgelegt. Darum bin ich nach 16 Jahren Pause wieder einmal sehr gut im Bilde, was so läuft in der Videospielewelt. Mein Eindruck ist insofern nicht so gut, weil es wirklich wie ein Dämonenkult aussieht. Damit meine ich den Gesamteindruck, den Euer Magazin von den gängigen Spielen erweckt. Wenn ich meine Genossen hier auf dieses Thema lenke, bekomme ich immer die gleiche oberflächliche Rechtfertigung zu hören: "Es ist nur ein GAAAME!" Meine armen Wohngenossen müssen sich aber furchtbar anstrengen, um in einem "Spiel" Erfolg und Spaß zu haben. Oftmals hört man verzweifelte Enttäuschungsrufe und wütende Schreie aus dem Wohnzimmer. Geschichten von Joypads, welche fünfmal an die Wand geknallt wurden, bis sie kaputt waren, bekommt man dann auch noch Anerkennung heischend erzählt.

Wie war das noch gleich? Hieß der Ausspruch nicht: "Dies ist kein Spiel, das ist ja Ernst."? Wenn ich es so betrachte, kann ich "Es ist nur ein GAAAME!" nicht akzeptieren. Mir ist bewusst, dass es im Sport schon lange so zugeht: Die Leute sind mit voller Anteilnahme dabei. Vielleicht können wir uns darauf einigen, den irreführenden Ausdruck "Videospiel" durch die treffendere Bezeichnung "Dämonenkult-Fernsehsport" zu ersetzen. Wenn Ihr den Ausdruck von jetzt an immer erwähnen würdet, werden Eure Anhänger es Euch gleichtun.

Es wäre toll, wenn es in unserer Welt mehr Klarheit, Offenheit und Ehrlichkeit geben könnte, denn wir übergeben einst diese Welt unseren Kindern.

Michael, via E-Mail

Zockerbude des Monats

Jürgen und Andrea Dolles aus Mitterteich haben uns einen so netten Brief geschrieben, den wir Euch nicht vorenthalten möchten – unser Highlight ist das "Tetris"-Regal!

Mit einem "Pong"-Abspielgerät fing vor über 20 Jahren alles an, dann kam ein Atari 2600 ins Haus. Es folgten Master System, Mega Drive und Super Nintendo. An Spiele wie "Decathlon", die "Alex Kidd"- und "Sonic"-Serie und "Super Mario World" erinnere ich mich gerne. Wegen der ersten PlayStation ließ ich die Generation um Nintendo 64 und Saturn aus. Meine Frau Andrea begann mit dem ersten Game Boy und "Tetris". Noch heute schafft sie in meinen Augen kaum mögliche 1 Mio. Punkte und mehr im Endlos-Modus. Die längste Zeit verbringt sie dabei im finalen 30. Level. Als Ihr dann in einer früheren Ausgabe der MAN!AC von einem "Tetris"-Regal aus den USA berichtet habt, ließ ich ein solches als Respekt vor dieser Leistung von einem befreundeten Schreiner anfertigen.

Heute besitzen wir Handhelds und Konsolen der letzten beiden Generationen. GBA und Nintendo DS, GameCube und Wii sowie PS2, PS3 und zwei PSPs. Im "Tetris"-Regal kommt standesgemäß die Nintendo-Soft- und Hardware unter, in den Wohnzimmerschränken die von Sony. Nach vielen Jahren gebrauchter Röhren-Fernseher schafften wir uns nach dem Einzug in unser Haus eine Surround-Anlage und zwei Flat-TVs an: einen 42 Zoll Philips Aurea mit Ambilight der dritten Generation und unseren Stolz, einen 65 Zoll Full-HD Viera von Panasonic. Bild und Klang dieser Zusammenstellung sind einmalig! Anfangs waren wir skeptisch, ob wir unser Wohnzimmer so anordnen sollten. Letztendlich fügt sich aber alles gut ein. Nicht immer muss der Keller als typische Zockerbude herhalten!

Da Online-Modi zunehmend in den Vordergrund rücken, bangen wir um die guten alten Mehrspieler-Spiele. Uns kommt kaum ein Spiel ins Haus, welches wir nicht mindestens zu zweit spielen können. Deshalb besitzen wir die komplette "Buzz"-Serie von Sony. Wer schon mal zu acht eine Quiz-Session erlebt hat, sehnt sich mit Sicherheit nicht nach der anonymen Onlinewelt. Auch "Bomberman" und "Worms" sind mit Freunden auf der Couch viel unterhaltsamer als online. Sollten sich Videospiele weiter in Richtung PC entwickeln und Mehrspieler-Duelle ausschließlich online stattfinden, werden wir dieses Hobby leider beenden müssen. Dann isoliert sich wieder jeder. Dieses Argument bringen Spielegegner ja schon seit vielen Jahren an.

Wie man sieht, hat selbst ein journalistischer Schreibkurs bei der Hanns-Seidel-Stiftung in Wildbad Kreuth bei mir zu keinem Erfolg geführt. Viel zu viel Text, zu lange Wörter und Sätze. Deshalb bewundere ich Euer Team so sehr: Alle vier Wochen so ein Heft auf die Beine zu stellen, mit flüssiger Schreibe und so gekürzt, dass trotzdem alles Wichtige drin ist – Respekt!



Etwas spät, aber immer noch beeindruckend – der Adventskranz mit Mario, Yoshi & Co.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!







Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Andreas neuer Job



27. Januar

Nach der Wahlschlappe der hessischen SPD ist Andrea Ypsilanti weg vom Fenster. Von wegen! Für unsere Titelstory sind wir nach Florenz geflogen und haben die Fast-Ministerpräsidentin entdeckt – getarnt als Fremdenführerin! Im Florentiner Museum 'Casa di Dante Alighieri' bringt sie Touristen die Geschichte des berühmten Literaten näher. Von Roland Koch, der im Hotel die Koffer schleppte, konnten wir kein Foto knipsen…

Cynthia taucht unter

22. Januar











Das macht Layouterin Cynthia, wenn sie mal nicht an der M! Games bastelt: Gleich nach dem Layoutschluss der letzten Ausgabe ging es nach Phuket (Thailand). Ankunft Freitagmorgen, zwei Stunden später ab in die Tauchschule, Lernmaterial abholen und damit zum Strand bei 34 Grad. Samstag und Sonntag war Theorie angesagt – inklusive Pool und Strandtauchgängen. Dann die Prüfung zum 'Open Water Diver' geschafft; ab Montag stand ein Zweitages-Trip nach Phi Phi mit Tauchgängen an – Cynthia war hin und weg von der wunderschönen Unterwasserwelt der Andamanensee. Nach der Aufstockung des Tauchscheins zum 'Advanced Diver' folgten viele weitere Tauchgänge – kein Fisch war vor ihrer Kamera sicher. Am 6. Februar dann der viel zu frühe Flug nach Hause…

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



Nach "Waku Waku 7" und "Galaxy Fight" arbeitete Sunsoft an einem dritten Neo-Geo-Spiel. Das Mahjongg-ähnliche "Hebereke's Pair Pair Wars" sollte 1996 erscheinen, schaffte es jedoch nie in die Spielhalle. Importfans kennen die bekloppte Hebereke-Bande u.a. vom SNES und der PSone.

Der M!-Chemiker

12. Februar

Schneemann Bauset

magic snow cards

+

+

Als ob wir Bayern uns dieses Jahr über zu wenig Winterwetter beklagen müssten! Zu allem Überfluss erhielten wir ein Schneemann-Bauset, um uns schon mal rechtzeitig auf die RTL-Wintersport-Lawine der nächsten Saison einzustimmen. Natürlich haben wir das ominöse weiße Pulver sofort ausprobiert: Wasser drauf und fertig ist der (etwas zu nasse) Schnee. Naja – für diesen kläglichen Burschen hat es gereicht.







maniac.de: Videoblog-Premiere

3. Februar

Früh am Morgen des dritten Februar flog Matthias nach London, um mit Entwickler-Legende Yuji Naka zu plaudern. Das Ergebnis gibt es in einer der nächsten Ausgaben. Neben Block und Stift hatte Matthias eine kleine Videokamera im Gepäck, mit der er den turbulenten Tagestrip für den ersten Videoblog auf maniac.de dokumentieren wollte. Und zu filmen gab es einiges: angefangen bei den Schneemassen, die am Tag zuvor London lahmlegten, über den Kauf zahlreicher ungeschnittener englischer DVDs bis hin zum Genuss von japanischer Glibber-Fanta. Wer es noch nicht gesehen hat, surft auf maniac.de und klickt auf den Blog vom 5. Februar.



FAUSTDICK

Lange hat es gedauert, doch endlich ist der König der Prügelspiele zurück. Wärmt schon mal Eure Daumenschoner und übt den Dragon Punch, denn zusammen mit Capcom verlosen wir...

6 "Street Fighter IV"-Pakete:

» 1x Lady-Paket

bestehend aus großer Chun-Li-Figur (30 cm), "Street Fighter IV" Limited Edition für PlayStation 3, kleiner Chun-Li-Figur (8 cm) und "Street Fighter IV"-T-Shirt

» 2x Ultra Fan Paket

Bestehend aus "Street Fighter IV"-Box (enthält Chun-Li-Figur, USB-Stick und Move Guide), einem "Street Fighter IV"-T-Shirt sowie "Street Fighter IV" (einmal für Xbox 360, einmal für PlayStation 3), signiert von Yoshi Ono

» 3x Super Fan Paket

Bestehend aus "Street Fighter IV"-Box (enthält Chun-Li-Figur, USB-Stick und Move Guide), einem "Street Fighter IV"-T-Shirt sowie einer "Street Fighter IV" Limited Edition (zweimal für Xbox 360, einmal für PlayStation 3)

Beantwortet hierfür folgende Frage:

Woher stammt Ryus Stirnband?

A: Eine Auszeichnung bei einem Turnier
B: Ein Geschenk von Ken
C: Ein Familienerbstück

Stichwort: Shoryuken

MARSCHGEPÄCK

Auf in den Kampf! Der Feind rückt an und es wird Zeit, sich in die Schlacht zu begeben. In Zusammenarbeit mit Sony verlosen wir unter allen Rekruten:

"Killzone 2"-Commander-Tasche (mit T-Shirt, Erkennungsmarke, Verpflegungspaket, Energy Drink und Klopapier im Camo-Look)

2x "Killzone 2"-Soldier-Tasche (mit T-Shirt, Erkennungsmarke, Verpflegungspaket, Energy Drink und Klopapier im Camo-Look)



Also aufgehorcht und folgende Frage beantwortet:

Auf welchen Planeten führt Euch Killzone 2?

A: Helghast
B: Helgoland
C: Helghan

Stichwort: Helghast

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. April 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Miner 2049er

Wie Bounty Bobs legendäres Plattform-Abenteuer entstand – im Gespräch mit Game-Designer Bill Hogue.

System:	**Atari 400/800**
Hersteller:	**Big Five Software**
Jahr:	**1982**

Obwohl viele gerne Activisions "Pitfall" als ersten Heim-Plattformer anführen, so gebühren die Lorbeeren doch "Miner 2049er", das sich großzügig bei Arcade-Automaten bediente. Die beiden wichtigsten Einflüsse für die Eskapaden des Protagonisten Bounty Bob seht Ihr unten. Viele später erschienenen Spiele wie "Chuckie Egg" und "Impossible Mission" haben ihre Wurzeln in "Miner 2049er".

Gut geklaut ist halb gebaut

"'Miner 2049er' entstand, weil ich spaßige Elemente aus verschiedenen Arcade-Titeln vereinen wollte, die ich persönlich sehr schätze", erklärt der Schöpfer des Spiels, Bill Hogue. "Manche Ideen wie das Klettern habe ich aus 'Donkey Kong' übernommen. Dass man alle Plattformen einmal ablaufen muss und die radioaktiven Mutanten durch eingesammelte Süßigkeiten verwundbar werden, kennt man natürlich aus 'Pac-Man'", verrät der Amerikaner.

Besonders wichtig erschien ihm eine fortwährende Veränderung des Spielerlebnisses: Angelehnt an "Donkey Kong" gibt es im Verlauf der zehn Levels immer etwas Neues zu entdecken. "Mein Ziel war, mit jedem Level eine neue Herausforderung zu bieten. Betrachtest du nur den ersten Bildschirm, kämst du wohl nie auf den Gedanken, dass du dich später mit Rutschbahnen, Transportbändern, Fahrstühlen oder saurem Regen und sogar einer Kanone herumschlagen musst", bekräftigt Bill. "Die Abschnitte wurden unabhängig voneinander programmiert, deshalb hatte jeder seinen eigenen Wiedererkennungswert."

Zwar stand die Spielbarkeit stets im Vordergrund seiner Überlegungen, doch auch bei der Grafik wollte Bill nicht knausern. "'Miner 2049er' war mein erstes Spiel in Farbe und ich wollte jeden einzelnen Farbpixel verwenden, den ich auftreiben konnte", flachst der heutige Technicolor-Programmierer und plaudert aus dem Informatiker-Nähkästchen. "Dank des präzisen Maschinencodes konnte ich den Zeilenwechsel und die daraus resultierenden Interrupts beim Bildaufbau nutzen, um die darzustellenden Farbregister auszutauschen und somit viele verschiedene Farben gleichzeitig zu ermöglichen. Das musste sehr schnell und mit wenigen Befehlen



Nachahmer: "Chuckie Egg", erschienen unter anderem für C64 und MSX.



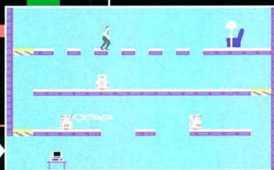
Inspiration Nr. 1: "Donkey Kong", Marios legendäres Spielhallendebüt.



"Miner 2049er": In Level 10 katapultiert sich Bounty Bob mit einer Kanone zu den Plattformen, die er vollständig ablaufen muss, während er Gegnerkontakt meidet.



Inspiration Nr. 2: verwundbare Gegner à la "Pac-Man".


Nachahmer: Die Plattform-Action "Impossible Mission" ist ein Heimcomputer-Klassiker.



"Bounty Bob Strikes Back": Die Fortsetzung bietet Plattformen im 3D-Look und neue Herausforderungen.



STECKBRIEF

Name: Bill Hogue
Alter: 47
Damals: Game-Designer Miner 2049er
Heute: Programmierer bei Technicolor

BOUNTY BOB HEUTE



Manche Hersteller sind zwar bereits recht liberal hinsichtlich der Verbreitung alter Spiele via Emulator, doch Bill ging weiter als die meisten: Er entwickelte einen eigenständigen Emulator inklusive der beiden klassischen Bounty-Bob-Spiele (erhältlich bei www.bigfivesoftware.com). "Diesen Emulator habe ich gemacht, weil alle anderen Programme Atari-ROMs erforderten und unter nervigem Farbflackern litten", begründet Bill seine Entscheidung. "Ich habe stattdessen den Maschinencode emuliert. So konnte ich mir sicher sein, dass Rechenoperationen genauso lang dauern wie auf einem echten Atari und meine Timing-Tricks bei der Farbdarstellung auch hier funktionieren. Das Schwierigste war dabei, die alten Technikhandbücher von Atari aufzutreiben. Auch die feinen Nuancen der Atari-Chips musste ich mir erst wieder ins Gedächtnis rufen."

geschehen, während der Kathodenstrahl des Monitors zur nächsten Bildzeile sprang."

Tatsächlich war die technische Verwirklichung von "Miner 2049er" eine harte Nuss. Bill zufolge zählt sein Werk zu den ersten Modulen mit 16 Kilobytes ROM, die Fortsetzung beanspruchte sogar mehr als 40 KB – zur damaligen Zeit eine Menge Speicherplatz.

Die Suche nach der Fortsetzung

Die Mühe zahlte sich aus, schließlich war Bounty Bobs Abenteuer ein kommerzieller Erfolg und begeisterte die Kritiker. Zwar betont Bill, er habe hart mit seinem Kollegen Curtis Mikolyski an einer noch besseren Fortsetzung gearbeitet, doch "Miner 2049er" war schwer zu übertreffen. Zahlreiche Vorschläge kamen und wurden wieder verworfen, darunter auch "Scaper Craper". In diesem Spiel sollte der Held Bounty Bob als Feuerwehrmann Wertgegenstände aus brennenden Gebäuden bergen. Bill erinnert sich: "Das hat uns nicht weitergebracht. Also entwarfen wir ein ausgeklügeltes dreidimensionales Umfeld, in dem Bob herumspringen sollte. Aber auch diese Idee verlief im Sande."

Nachdenklich räumt er ein, dass das Team wohl zu anspruchsvoll gewesen sei. Beide Spiele hätte man veröffentlichen sollen. Letzten Endes erfolgte Bobs glorreiche Rückkehr in "Bounty Bob Strikes Back" – ein Spiel, das seinem Vorgänger doch auffallend ähnlich war. Bill hingegen betont die vielen neuen Vorrichtungen für Bob und den neuen 3D-Look der Plattformen. Unverändert blieb hingegen der beinharte Schwierigkeitsgrad. "Ich musste damals in der Spielhalle immer einen Berg Münznachschub bereithalten, um mich nicht jedes Mal neu in der Schlange am Automaten anstellen zu müssen. Immerhin musstest du das bei unserem Spiel nicht", scherzt Bill. In späteren Veröffentlichungen wurden trotzdem Cheats beigefügt, um die Nerven der Spieler zu schonen.

Vor einem Vierteljahrhundert hat Bounty Bob zum ersten Mal unsere Bildschirme abgegrast, doch seine Abenteuer sind noch immer beliebt. Gelegentlich werden sie sogar neu aufgelegt und für Handhelds oder Handys umgesetzt. "Ich glaube, solche Spiele ermöglichen eine nostalgische Zeitreise zurück in die Achtziger. Aber ich habe erstaunlicherweise auch Zuschriften von Eltern erhalten, die davon berichteten, wie viel Spaß ihre Kinder heute damit hätten", erzählt Bill und fügt lachend hinzu: "Ebenso erstaunlich sind die Preise, welche die Original-Module heute bei eBay erzielen, wobei 'Bounty Bob' für Atari 5200 das seltenste von allen ist. Ich hätte davon deutlich mehr anfertigen und einige behalten sollen!" *gr/mh*



















Kunterbunte Knobelvielfalt: Dank programmiertechnischer Tricks entlockt "Miner 2049er" der Atari-Hardware mehr Farben als eigentlich möglich. Zudem wartet jedes der bildschirmgroßen Levels mit neuen Herausforderungen auf.



Dem Schmid sein Rätsel





Welcher Spieletitel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf – diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 24. März eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt es im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 03/09: Animal Crossing

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **05/09** erscheint am **27. März 2009**



- » **Yakuza 3 – der Test**
- » **Need for Speed: Shift**
- » **GTA: Chinatown Wars**
- » **gigantisches Musikspiel-Special**

Außerdem » Singularity, Bionic Commando, Patapon 2, Riddick: Assault on Dark Athena, The Great Giana Sisters DS, Interview mit "Pac-Man"-Erfinder Toru Iwatani; Add-ons im Test: Tomb Raider Underworld, Mirror's Edge & Prince of Persia

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Marcus Grüner (ma), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Craig Grannell (gr), Thomas Nickel (tn), Ralph Karels (rk), Stephan Freundorfer, Rafael Dyll, Boris Kretzinger, Alexander Triesch

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE

Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 42

NACHBESTELLUNG

im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Dante's Inferno © Electronic Arts
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Nintendo®

TENNISSPASS STATT TENNISARM!



Sport ist jetzt unglaublich günstig, und viel Spaß gibt's noch dazu. Denn Mario Power Tennis rockt jetzt Wii: mit 18 schrägen Charakteren aus dem Mario-Universum und ausgeflippten Tennisvarianten. Genau das Richtige für das durchgeknallte Einzelmatch oder das brüllend komische Partydoppel mit bis zu 4 Spielern! Zuschlagen und sparen, mit zeitlosen Klassikern – jetzt auch für Wii. NEW PLAY CONTROL!

MARIO power TENNIS





www.wii.com